LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS en la Comunidad Valenciana 2018



Promovido por











Promovido por











Con la colaboración de

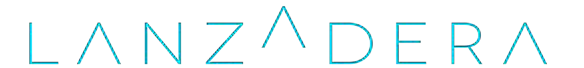
AMUNDSEN















LIBRO BLANCO del DESARROLLO de VIDEOJUEGOS en la COMUNIDAD VALENCIANA 2018







Tribuna

Vicent Marzà Ibáñez
Conseller de Educación, Investigación, Cultura y Deporte
Generalitat Valenciana

De todos los sectores que conforman las industrias culturales y creativas, el sector del videojuego ha sido, sin duda, el que ha experimentado un mayor crecimiento en esta última década.

Este desarrollo ha sido tan rápido y espectacular que muchas administraciones públicas están ahora ajustando sus políticas para potenciar una industria emergente y dinámica con grandes talentos jóvenes.

Cuando la Conselleria de Educación, Investigación Cultura y Deporte, dio a conocer y puso en marcha el Plan Estratégico Cultural Valenciano Fes Cultura para el periodo 2016-2020, ya quisimos que la industria del videojuego figurara dentro de nuestras prioridades, puesto que sabíamos que era uno de los sectores con mayores perspectivas de futuro dentro de la industria cultural.

Los datos que presentamos ahora en este Libro Blanco así lo demuestran. En la última década la industria del videojuego en el territorio valenciano ha experimentado un crecimiento muy notable, puesto que más del 80 % de las empresas del sector no existía en los inicios del siglo XXI. Este crecimiento se ha visto acelerado ahora de forma espectacular, puesto que casi el 50 % de las empresas actuales no existían hace cinco años.

Cuando elaboramos el Plan Fes Cultura, ya entendimos que el sector del videojuego sería necesario para construir una política cultural valenciana que fuera motor industrial, fuente de recuperación e innovación económica y también de mejora de la competitividad. Entre las medidas contempladas hasta 2020 figuran planes formativos y de apoyo a las empresas del sector. Todos estas iniciativas se están desarrollando actualmente a través de la dirección adjunta de Audiovisuales y Cinematografía del Institut Valencià de Cultura, que ya contempla los videojuegos en su convocatoria anual de ayudas a la producción.

El Institut Valencià de Cultura trabaja también de forma coordinada con otras instituciones pioneras en la incorporación de las nuevas tecnologías digitales al ámbito cultural, como por ejemplo Las Naves, para impulsar proyectos relacionados con los videojuegos. El último proyecto de esta colaboración con Las Naves es este Libro Blanco, que nos ofrece un diagnóstico del sector y nos permite reflexionar sobre qué tienen que ser las líneas de trabajo en estos próximos años.



Al margen del indudable valor que tiene el sector como industria cultural altamente competitiva y con proyección internacional, también quisiera recordar nuestro decidido propósito de destacar el videojuego como una eficaz herramienta educativa, que nos sirva para promover entre los jóvenes valores de igualdad y solidaridad, así como para profundizar en el plurilingüismo y en la reflexión sobre las diferentes culturas.



Tribuna

Roberto Jaramillo
Concejal de Innovación y Gestión del Conocimiento
Ayuntamiento de Valencia

Están a punto de cumplirse tres años desde que se produjo un cambio de gobierno en la ciudad de València. El nuevo gobierno municipal decidió impulsar un Centro de Innovación —Las Naves— con un objetivo claro: promover la innovación urbana con una clara apuesta por mejorar la calidad de vida de las personas. Entre las primeras decisiones estratégicas que se tomaron en la puesta en marcha de este centro, una fue la de elegir el sector cultural como uno de los cinco prioritarios, junto con los de energía, movilidad, agroalimentación y salud. Y dentro del sector cultural, una de las principales apuestas fue el sector del videojuego.

Y si estratégica fue la decisión de a qué sectores apoyar (el «qué»), igual de estratégica fue la decisión del «cómo». Y entre los «cómos», uno de los fundamentales fue la apuesta por un modelo de innovación de cuádruple hélice. Eso implica que en cada una de las áreas en las que se trabaja, se hace de manera coordinada con el sector público, el sector privado, el sector académico-investigador y la sociedad civil. Y así lo hicimos también en el sector del videojuego.

En estos tres años hemos intentado articular a estudios de videojuegos, a centros educativos, a las asociaciones que buscan promover el sector; y hemos procurado hacerlo de manera coordinada con otras administraciones públicas. Un buen ejemplo de ello es este Libro Blanco, apoyado de manera conjunta por el Ayuntamiento de València y la Generalitat Valenciana.

Pensamos que estos tres años arrojan un balance positivo. Se ha potenciado la presencia de las y los desarrolladores valencianos en eventos de referencia. Se han creado eventos que ya son referentes dentro de la creación indie como el Valencia Indie Summit, que reunió en Las Naves a 500 estudiantes y profesionales de los videojuegos. Y se ha apoyado a las asociaciones de estudiantes y de profesionales del sector buscando fortalecer una comunidad que aproveche las sinergias, dando como resultado el nacimiento del grupo de trabajo de creación digital Cercle València del Videojoc.

Pero también pensamos que hay muchas cosas por mejorar. Por eso, y coincidimos en el diagnóstico con el Institut València de Cultura, consideramos que era el momento apropiado para tener una radiografía precisa del sector que nos permitiera planificar hacia el futuro.



Los datos de este Libro Blanco confirman algunas hipótesis. El sector del desarrollo de videojuegos es importante en la Comunitat Valenciana (con más de diez millones de facturación en 2017 y más de 1.100 empleos vinculados a esta industria). Es un sector en alza, ya que un 47 % de las empresas no existían hace cinco años y el número de profesionales en activo ha crecido un 30 % en un año. Pero, sobre todo, y es lo que nos anima a redoblar esfuerzos, es un sector con mucho potencial de crecimiento.

De crecimiento económico, y su contribución al empleo es para este gobierno municipal un elemento clave, pero también de crecimiento en sus posibles aplicaciones más allá de las puramente lúdicas —siendo estas importantes—. Las aplicaciones del videojuego en otros sectores como la salud y la educación, por poner dos ejemplos, también nos parecen clave.

Y un último elemento que para nosotras ha sido clave en estos años, y sobre el que queremos intensificar el apoyo a los que vienen. Apenas el 17 % de la plantilla de las empresas del sector son mujeres.

Un dato en consonancia con las cifras a nivel nacional e internacional, lo que no supone un consuelo. El fomento de vocaciones tecnológicas entre niñas, jóvenes y mujeres es una apuesta fundamental para Las Naves. En este sentido estamos especialmente satisfechas por el reciente inicio de la colaboración con FemDevs, la asociación que lucha por la defensa e inclusión de las mujeres en la industria del videojuego.

No tenemos ninguna duda de que el sector del videojuego tiene un inmenso potencial económico, social y cultural. Y el Ayuntamiento de València tiene un firme compromiso por acompañarlo.



Resumen ejecutivo

- La industria de desarrollo y producción de videojuegos en la Comunidad Valenciana está constituida por 60 empresas y por 30 estudios a la espera de constituirse como entidad legal.
- En 2017, esta industria facturó 10,1 millones de euros y empleó 466 profesionales de forma directa.
- El 57 % de los ingresos de las empresas del sector proviene de fuera de España.
- El 51 % de los/as empleados/as posee un contrato de carácter indefinido. Por otro lado, el 65 % de los/as empleados/as ha cursado estudios superiores.
- Las mujeres representan únicamente el 17 % de la plantilla de las empresas del sector.
- El tejido empresarial está constituido en mayor parte por microempresas de menos de 10 trabajadores, y con una facturación anual inferior a los 200 mil euros.
- El 81 % de las empresas y estudios activos a día de hoy no existía hace 10 años. Este crecimiento se ha visto acelerado en los últimos 5 años, en los cuales se ha creado el 47 % de las empresas actuales.
- El 93 % capital social de las empresas proviene de los socios fundadores
- El 94 % de las empresas y estudios se dedica a la creación y explotación de propiedad intelectual (IP) propia
- El 96 % de las empresas necesita financiación para llevar a cabo sus proyectos y para su operativa diaria.



Introducción:
La oportunidad del videojuego

El videojuego se ha convertido en el **principal motor del entretenimiento global** y representa una industria que fue capaz de generar 116.000 millones de dólares a nivel mundial en 2017, creciendo anualmente un 10,7 %. Existen 2.200 millones de jugadores y jugadoras en todo el mundo, de todas las edades y de ambos géneros. Las mujeres representan el 47 % del total. La mitad de ellas y ellos gasta dinero mientras juega. Según los analistas, el mercado global de videojuegos seguirá creciendo a una tasa anual del 8,2 %, alcanzando los 143.500 millones de dólares en 2020.

Los **principales mercados a nivel internacional** están representados por China, con un tamaño de 32.500 millones de dólares, seguido por Estados Unidos, que genera unos ingresos de 25.400 millones de dólares. Juntos, estos dos países suman la mitad del mercado global. España, con un volumen de casi 2.000 millones de dólares, representa el cuarto mercado europeo y noveno mundial.

A pesar de esto, la industria española de desarrollo y producción de videojuegos **está todavía lejos de ocupar el lugar que le corresponde** en el ranking internacional por el tamaño de su mercado. En España, esta industria está compuesta por 450 empresas, que en 2016 facturaron 617 millones de euros y emplearon a 5.440 profesionales, cifras que crecen anualmente un 20 %. Aún así, las industrias de los principales países productores consiguen un ratio de facturación por empresa muy superior a España (hasta siete veces, como en el caso de Finlandia).

Las causas de este desfase son principalmente de carácter estructural. El tejido empresarial español está polarizado y compuesto principalmente por una amplia base de microempresas y por muy escasas empresas de tamaño mediano o grande. El difícil acceso a la financiación representa una barrera importante al crecimiento. **La misma configuración se repite también en la Comunidad Valenciana**, como se verá en este informe. Por lo cual, se necesita más que nunca el apoyo de las Administraciones Públicas para impulsar esta industria y ponerla en condición de competir, crecer y ocupar el lugar que le corresponda en el mapa internacional.

El objetivo de este Libro Blanco es presentar **un exhaustivo análisis de la industria del videojuego en la Comunidad Valenciana**, describiendo la composición empresarial y los principales indicadores económicos agregados, presentando los principales agentes del ecosistema —estudios, centros de formación, iniciativas de apoyo, eventos— y recogiendo las recomendaciones que el sector propone para contribuir a su crecimiento.



Este informe pretende ser la principal herramienta de apoyo tanto para las Administraciones Públicas, a la hora de definir sus programas de ayudas al sector, como para otros agentes privados interesados en descubrir oportunidades en la industria del videojuego por las que apostar.

La industria del desarrollo de videojuegos en la Comunidad Valenciana



Historia del videojuego valenciano

Por Ramón Nafria

Es difícil hacer, en la actualidad, arqueología digital de una época y un sector que no se daba importancia suficiente en sus inicios como para tener sus propios cronistas. Pero parece ser que mucho antes del llamado "primer videojuego español" (La Pulga, 1983) ya hubo un par de intentos de hacer videojuegos en España. El honor por parte valenciana lo tiene una empresa de electrónica entonces ubicada en Vinaroz, **Electrónica Ripollés**, de la que no hay demasiados registros en la actualidad, que durante la década de los 70 tuvo a bien sacar una serie de consolas, las **Palson**, que acabaron rematando con su propia consola de cartuchos basada en el sistema 1292 de Audiosonic.

De allí ya tenemos que avanzar, y que me corrijan los cronistas, hasta mediados de los 80, cuando aparecen dos iniciativas que suponen una cooperación valenciano-madrileña. El primer culpable es **José Vicente Pons**, que lleva desde el año 86 haciendo videojuegos, primero por su cuenta y posteriormente junto a la empresa madrileña Opera, con títulos como "Corsarios", "Guillermo Tell", "Ulises" o "Mithos". El segundo es **Andrés Samudio**, quien creó Aventuras AD, un sello para aventuras conversacionales que se hizo realmente famoso gracias al trabajo junto a Dinamic, con títulos como "La Aventura Original", "Cozumel" o "Jabato".

Tras la hecatombe que se llevó por delante a todos los desarrolladores que hacían juegos en ordenadores de 8 y 16 bits, durante un tiempo no hubo desarrollos por tierras valencianas—hasta que, de nuevo Jose Vicente Pons, primero con un equipo de desarrollo que se llamaba *Indie* y posteriormente con **Exelweiss**, la empresa que fundó con su hijo Carles y un compañero de universidad llamado Daniel García.

Eran tiempos de **Fallas Party** (el evento de la demoescena que imitaba el conocido entonces como Euskal Party, actualmente Euskal Encounter), de Stratos, el punto de encuentro de desarrolladores de toda España, cuando se formaba Pyro Studios, y más o menos cuando empezaba a triunfar "Commandos". En mitad — finales de los 90 ellos lanzaron matamarcianos como "Delvion: Interceptor" y "Oxide", o aventuras como "La Fuga" o "Alfred Pelrock: En busca de un sueño".

Mientras tanto, otra empresa, o grupo de desarrollo, empezaba a funcionar un poco más al norte. La Vall D'Uixó fue el punto de partida de **Nerlaska**, donde se juntaron varios desarrolladores expertos en programación a bajo nivel, capaces de realizar emuladores, motores gráficos, sistemas de creación de sonido, y en la actualidad hasta nuevas versiones de ordenadores clásicos. Su primer juego comercializado fue "Witch Frog", antes de que acabase la década de los 90.



En la otra punta de la comunidad, en Villena, comenzaba a dar sus primeros pasos **Devilish Games**, al principio como aficionados al desarrollo de videojuegos, y poco a poco encontrando su sitio dentro de la industria, ya fuera a través de juegos para los primeros móviles capaces de ejecutarlos, como a través del *advergaming*, o incluso algunos juegos independientes para todo tipo de plataformas.

Ya entrados en los 2000, Exelweiss dio el salto hacia el éxito gracias a su plataforma **Mundijuegos**, que acabaron vendiendo hace pocos años por una buena cantidad de dinero (y bajo el nombre de **Akamon**). Empresas como **Virtual Toys**, **Halfbrick** o **Gameloft** se establecieron en la Comunidad Valenciana. Durante muchos años **Campus Party** fue el referente de los eventos relacionados con la informática en todo el país (y no en vano los primeros premios recientes a la industria española se daban allí, **los premios Desarrolladores** que se dieron hasta 2011). Se creó la asociación **DOID** (Desarrolladores de Ocio Interactivo Digital), el germen que empujó a DEV a ser lo que acabó siendo, y durante cuatro años se celebró el **Congreso de Desarrolladores de Videojuegos**.

La universidad de Alicante empezó a tener sus primeros cursos de desarrollo de videojuegos, así como la Universidad Politécnica de Valencia, y la Universidad Jaume I de Castellón. Un centro como ESAT (Escuela Superior de Arte y Tecnología) empieza a impartir un grado en desarrollo de videojuegos antes de la década de 2010, y la universidad castellonense es una de las primeras de España en tener un grado público.

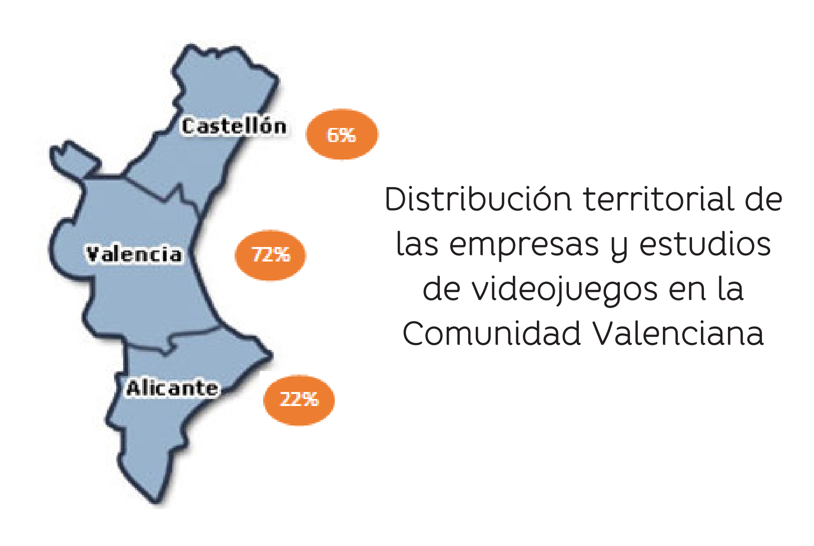
En la actualidad, la industria valenciana del videojuego tiene más medios que nunca, está más cohesionada que nunca y tiene más apoyo público que nunca. Y gracias a iniciativas como este Libro Blanco, vosotros vais a conocer la situación actual, y cómo podremos mejorar hacia el futuro.



Composición de la industria

La industria de desarrollo y producción de videojuegos en la Comunidad Valenciana está constituida por **60 empresas, una cifra que ya representa el 13 % del total nacional**. Se trata de la tercera Comunidad Autónoma española por número de empresas, después de Cataluña y de la Comunidad de Madrid.

Además, se han identificado en la región alrededor de **30 estudios** de desarrollo de videojuegos a la espera de constituirse como entidad legal, pero con proyectos ya en desarrollo.



Distribución territorial de las empresas y estudios de videojuegos en la Comunidad Valenciana

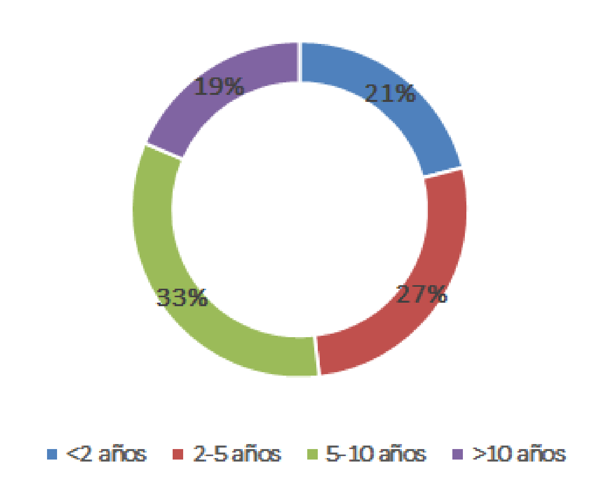


Fuente: Elaboración propia / encuesta DEV

La mayor parte de las empresas y estudios se concentra en la provincia de Valencia, seguida por las provincias de Alicante y de Castellón.

Es una industria joven y en plena expansión. El 81 % de las empresas y estudios activos a día de hoy no existía hace 10 años. Este crecimiento se ha visto acelerado en los últimos 5 años, durante los cuales se ha creado el 47 % de las empresas actuales.

Distribución de las empresas por antigüedad

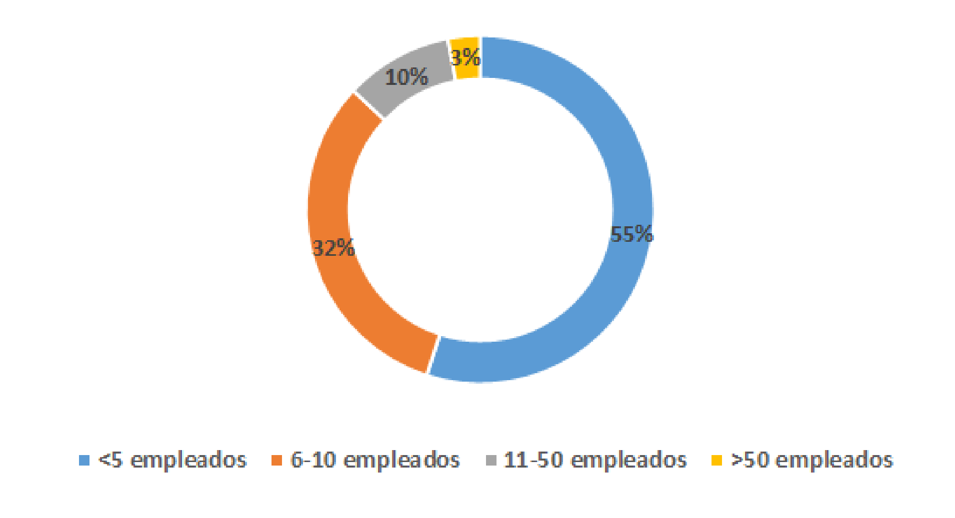


Fuente: Elaboración propia / encuesta DEV



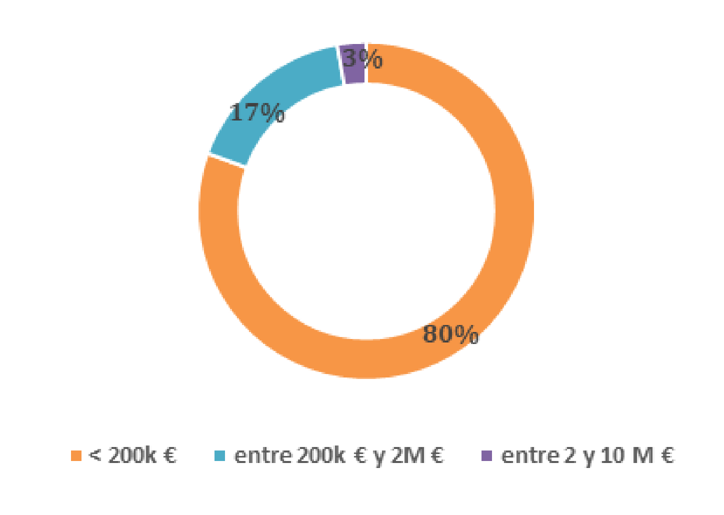
Como resultado de este crecimiento, el **tejido empresarial está constituido en su mayor parte por microempresas** de menos de 10 trabajadores, y con una facturación anual inferior a los 200 mil euros.

Distribución de las empresas por número de empleados



Fuente: Elaboración propia / encuesta DEV

Distribución de las empresas por facturación

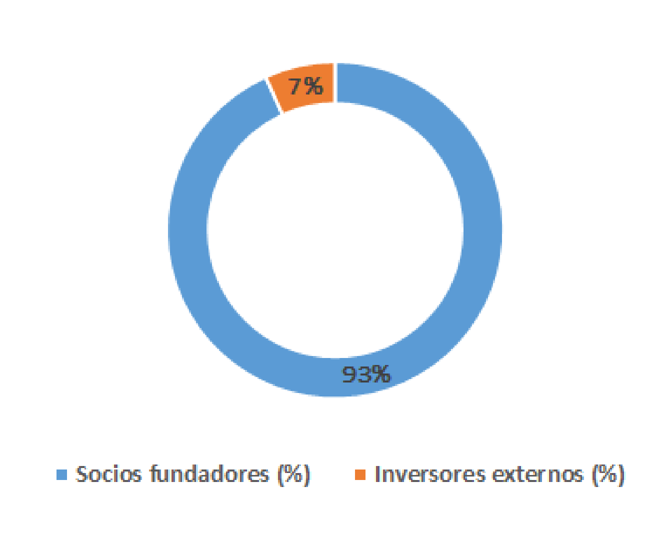


Fuente: Elaboración propia / encuesta DEV

El capital social de las empresas proviene casi exclusivamente de los socios fundadores. La presencia de inversores externos representa, por lo cual, un gran reto para este sector, como se analizará más adelante en el informe.

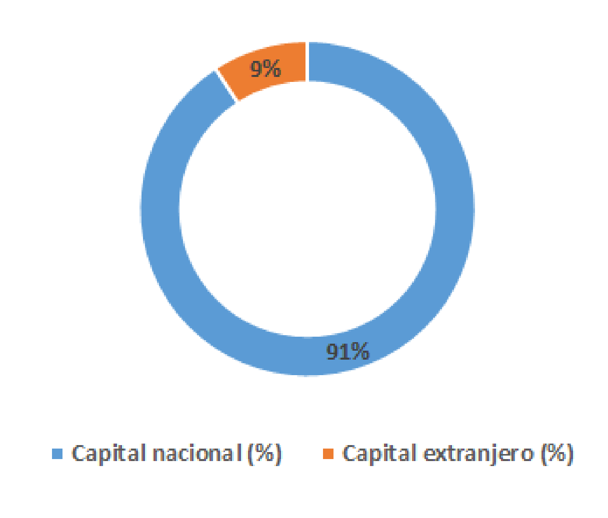






Fuente: Elaboración propia / encuesta DEV

Procedència del capital socia



Fuente: Elaboración propia / encuesta DEV

El mismo patrón se repite si se analiza la procedencia geográfica del capital social, que en un 91 % está constituido por capital nacional.

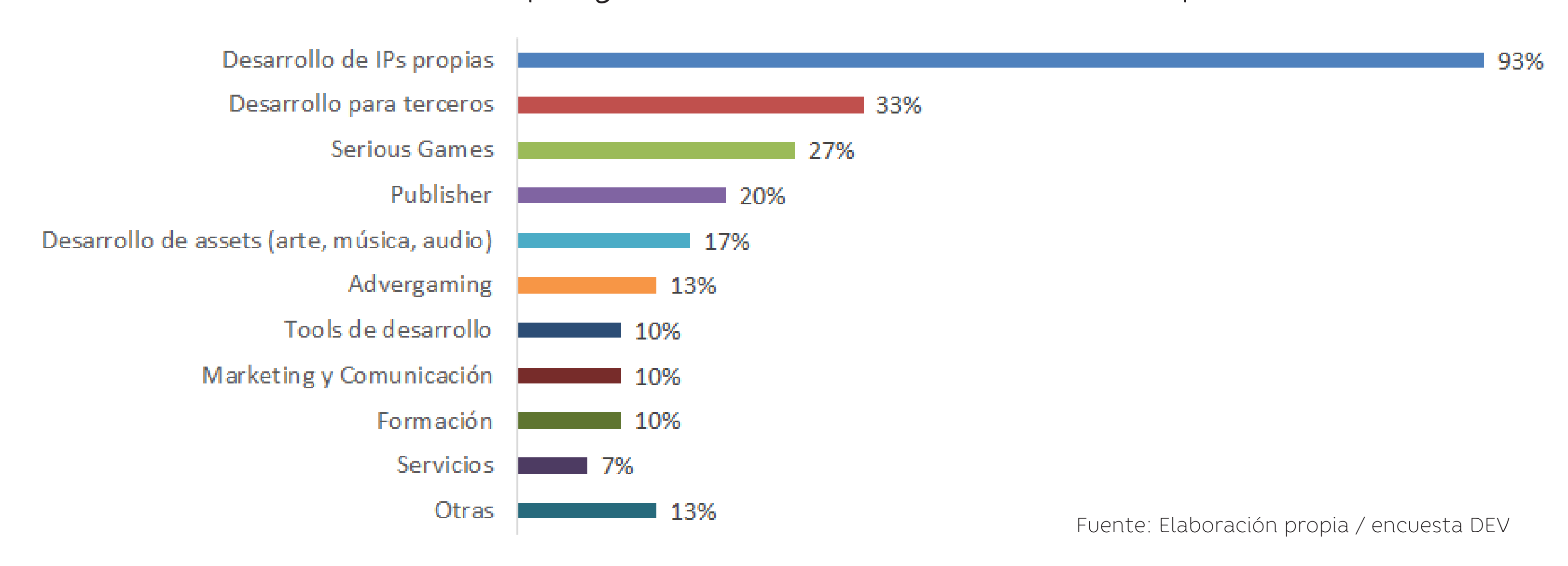
Se trata por lo tanto de un sector atomizado cuyo reto principal, a corto y medio plazo, es atraer inversión, crecer y consolidarse para generar más empresas de tamaño mediano que actúen como tractoras de toda la industria de la región.



Actividades de las empresas

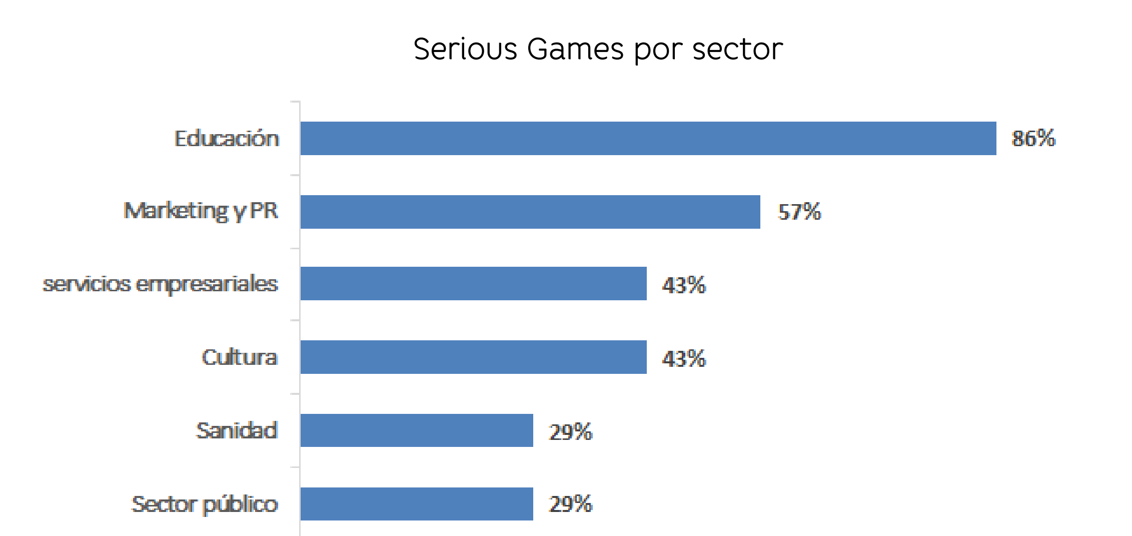
El carácter marcadamente cultural de la industria de desarrollo de videojuegos se refleja en que la casi totalidad de las empresas y estudios se dedican a la **creación y explotación de propiedad intelectual (IP) propia**. Destacan también los modelos de negocios basados en el desarrollo para terceros y en el *outsourcing*, adoptados por un tercio de las empresas y estudios de la Comunidad Valenciana.

Por otro lado, la horizontalidad del videojuego y la posibilidad de su aplicación a distintos sectores económicos está llevando cada día a más empresas a producir ***serious games***, es decir, videojuegos con finalidad educativa o de simulación. La educación es el principal sector para el que se desarrolla esta tipología de videojuegos, seguida por el marketing, los servicios empresariales, la cultura, la sanidad y el sector público.





Serious Games por sector



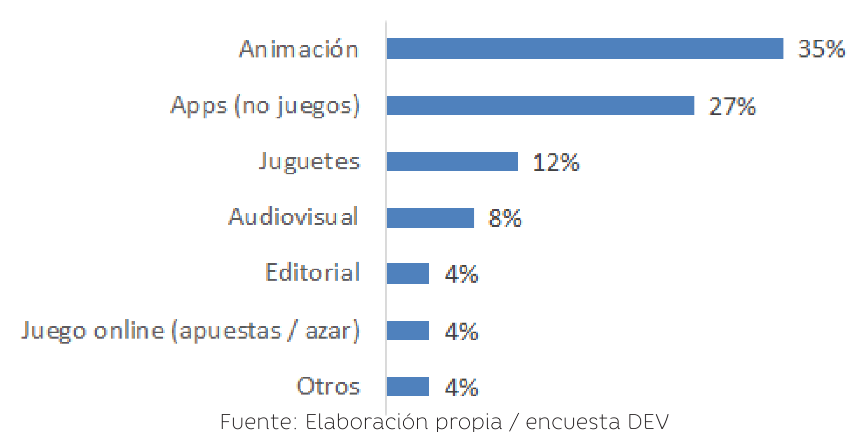
Fuente: Elaboración propia / encuesta DEV

La búsqueda por parte de las empresas de fuentes de ingresos alternativas, también está promoviendo la difusión de modelos de negocio basados en la provisión de servicios, la venta de herramientas de desarrollo o de activos de videojuego (arte, audio o scripts de programación, lo que denominan assets), además de la impartición de formación. El *advergaming*, es decir, el uso del videojuego para publicitar una marca o producto, también es una línea de actividad muy explotada en la Comunidad Valenciana, gracias a la presencia de empresas que han sido pioneras en este campo a nivel nacional, como Spherical Pixel.

Destaca también cómo las empresas de la región están aprovechando las grandes sinergias del videojuego con las demás industrias culturales, en primer lugar la animación, seguida por el audiovisual y el editorial. En este sentido, la creación de producciones *crossmedia* o *transmedia* permite la explotación de **la propiedad intelectual a través de otros canales**, como películas y series de animación, libros, cómics o juguetes, entre otros.

Además, muchas empresas aprovechan su conocimiento para desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles de distintas tipologías o productos destinados al mercado regulado del juego online.

Actividades realizadas en sectores relacionados (% de empresas)



Fuente: Elaboración propia / encuesta DEV



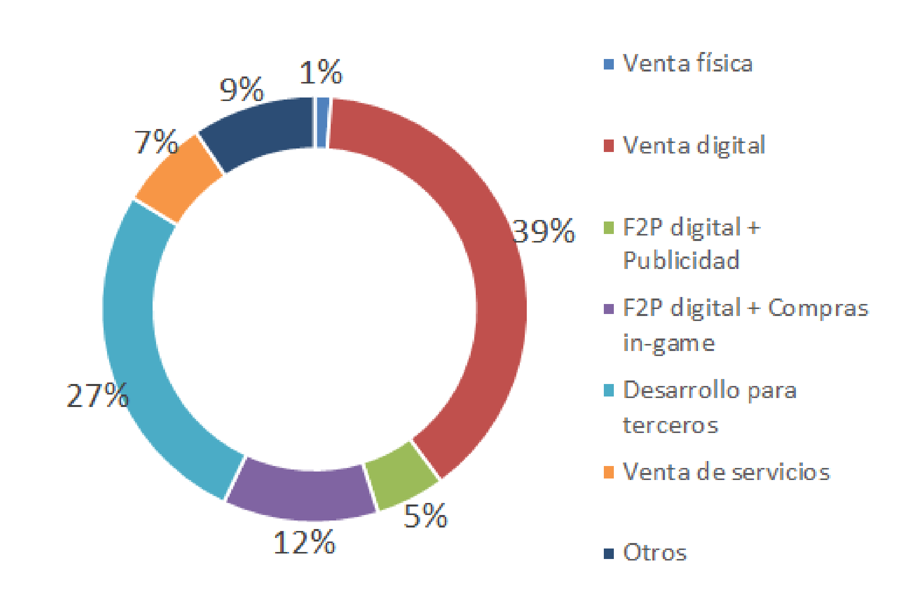
Facturación y modelos de negocio

La industria de desarrollo de videojuegos en la Comunidad Valenciana **facturó 10,1 millones de euros en 2017**.

El principal modelo de negocio de las empresas de la región es la **venta de juegos a través de tiendas digitales**, tanto de pago como a través de modelos *free to play* con monetización derivada de publicidad y de compras dentro del juego. Por otro lado, de media, casi un tercio de la facturación está representada por el desarrollo para terceros bajo encargo.

A la venta física le corresponde un porcentaje muy residual de los ingresos, lo que destaca el alto grado de digitalización de la industria, pero, por otro lado, pone en evidencia un reto a la hora de acceder a los canales de distribución más tradicionales en tiendas físicas, tanto locales como a nivel internacional.

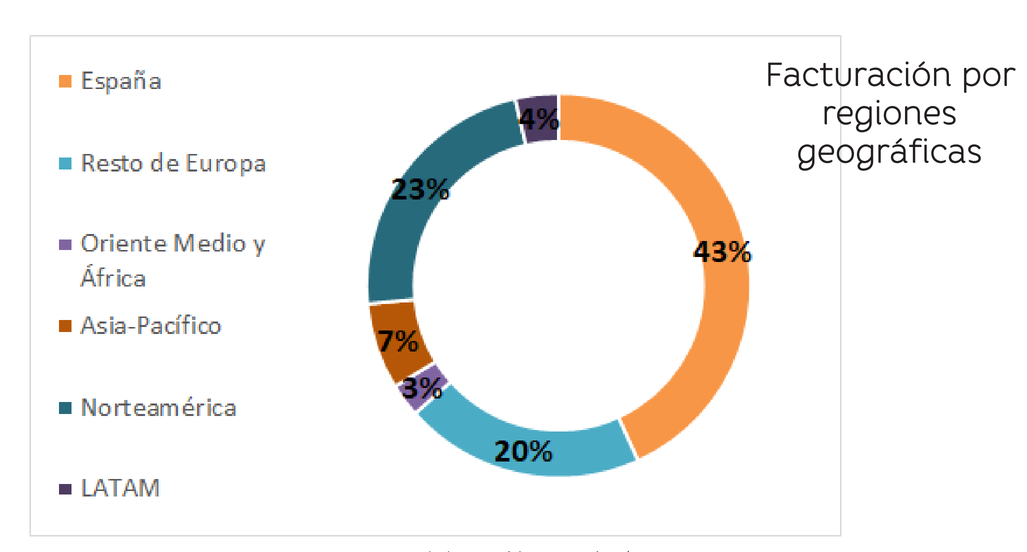
Facturación por modelo de negocio



Fuente: Elaboración propia / encuesta DEV



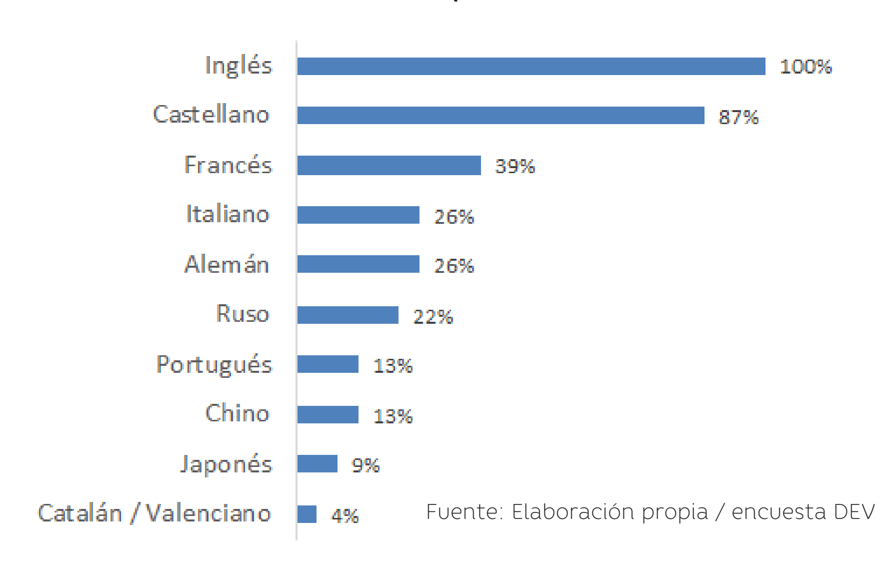
El mercado del videojuego es global, y las empresas de la Comunidad Valenciana se aprovechan plenamente de las oportunidades representadas por los principales mercados mundiales ya que, de media, **el 57 % de los ingresos de las empresas del sector proviene de fuera de España**. Destacan los elevados ingresos generados en la región norteamericana, en la cual se encuentra Estados Unidos, el segundo mercado mundial. Los demás mercados europeos representan de media el 20 % de la facturación de las empresas. China, el primer mercado mundial, todavía representa un reto para las empresas de la región, debido a las importantes barreras de entrada de tipo cultural y logístico que presenta el país asiático.



Fuente: Elaboración propia / encuesta DEV

El alto nivel de internacionalización del videojuego valenciano se refleja en que el 100% de las producciones están disponibles en el idioma inglés, superando al castellano. Destacan también la presencia de los idiomas de los principales mercados europeos: Alemania, Francia, Italia.

Idiomas en los que están disponibles en el mercado las producciones



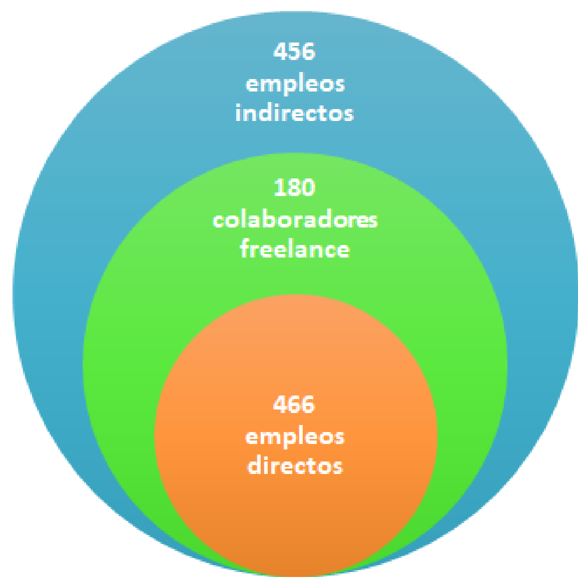
Fuente: Elaboración propia / encuesta DEV



Empleo de la industria

La industria de desarrollo de videojuegos de la Comunidad Valenciana **empleó 466 profesionales de forma directa en 2017**, lo que supone un incremento del 30 % con respecto al año anterior. A esta cifra hay que sumar 180 colaboradores freelance, además de otros 456 empleos generados de forma indirecta por la actividad del sector. En conjunto, esto supone una cifra de **1.102 profesionales vinculados/as a la industria**.

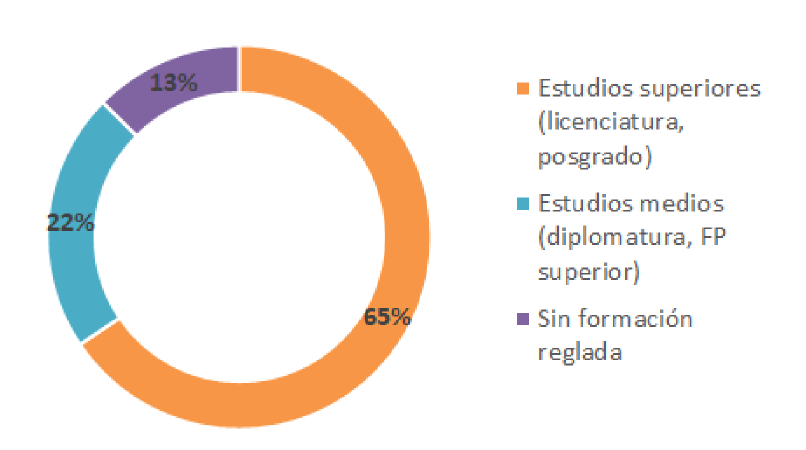
1.102 profesionales vinculados/as a la industria



Fuente: Elaboración propia / encuesta DEV

Se trata de **empleo joven, cualificado y estable**. El 51 % de los/as empleados/as poseen un contrato de carácter indefinido. Por otro lado, el 65 % de los/as empleados/as han cursado estudios superiores (licenciatura, posgrado y el 22 % estudios medios (diplomatura, FP superior. Finalmente, más de la mitad de los/as profesionales del sector tienen menos de 30 años.

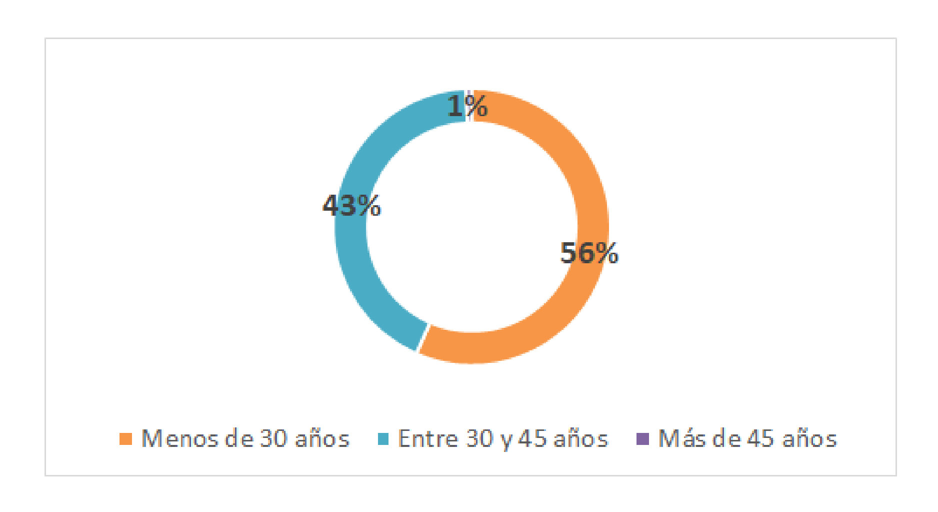
Número de empleados/as (o miembros del estudio por titulación



Fuente: Elaboración propia / encuesta DEV



Número de empleados/as (o miembros) del estudio por edad

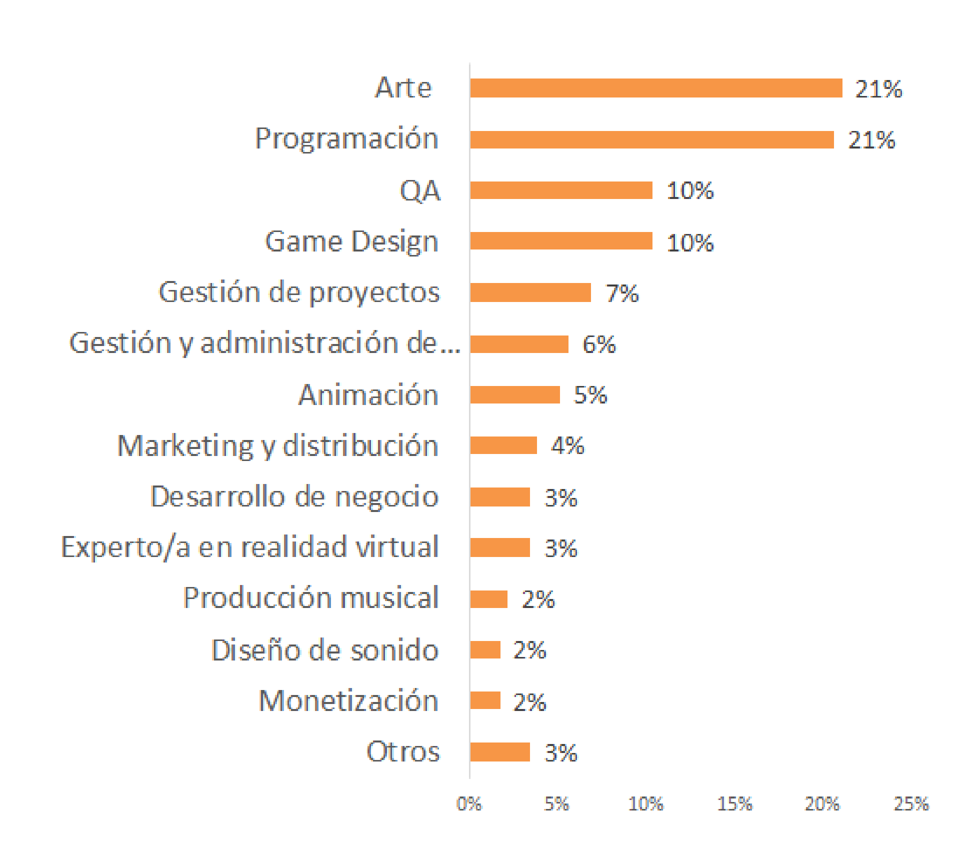


Fuente: Elaboración propia / encuesta DEV

Las profesionales de género femenino representan únicamente el 17 % de la plantilla de las empresas del sector. El dato, aunque mejorable, está en línea con las cifras a nivel nacional e internacional y representa un reto global para toda la industria del desarrollo de videojuegos.

Los perfiles profesionales más representados en las empresas y estudios valencianos son el artista y el programador, seguidos por los diseñadores de juegos y los perfiles de QA.

Número de empleados/as (o miembros) de los estudios por perfil profesional

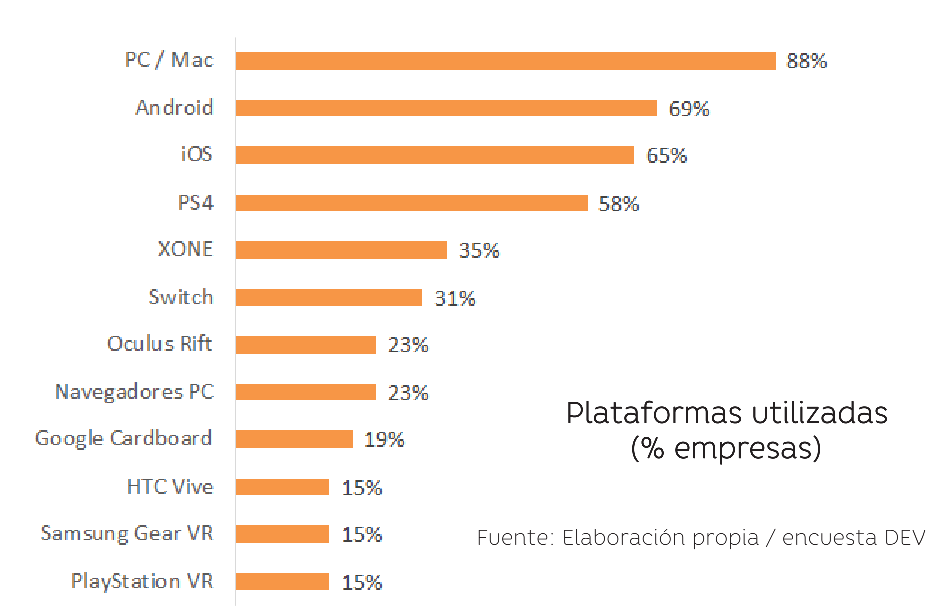


Fuente: Elaboración propia / encuesta DEV



Plataformas y tendencias

La mayor parte de las empresas está desarrollando juegos para ordenadores personales y, en menor medida, para dispositivos móviles. Se trata principalmente de canales que en general permiten cierta facilidad a la hora de publicar juegos, aunque introducen importantes retos para su venta y monetización. Sin embargo, se constata cómo una buena parte de los estudios está también trabajando con las principales consolas, que presentan barreras de ingreso más elevadas, pero también mayores oportunidades de generar ventas. En particular, destaca el alto nivel de uso de la plataforma PlayStation 4 y la buena aceptación que está teniendo Switch, la nueva consola de Nintendo.

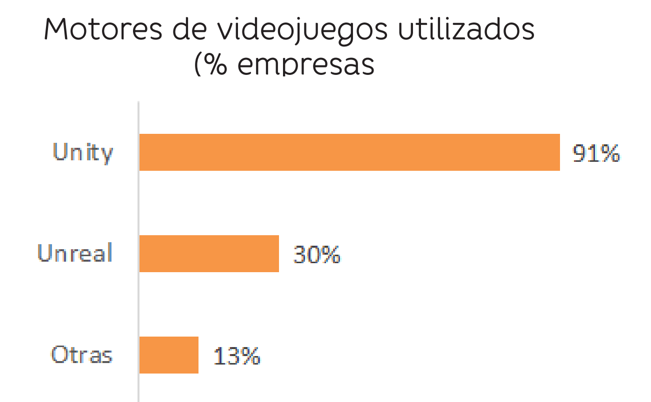


Plataformas utilizadas
(% empresas)

Fuente: Elaboración propia / encuesta DEV

Los principales motores de videojuegos utilizados por las empresas valencianas son **Unity** y **Unreal**, los dos motores líderes en la industria a nivel global, que permiten desarrollar juegos para las principales plataformas, tanto ordenadores personales como consolas o dispositivos móviles.

Motores de videojuegos utilizados
(% empresas



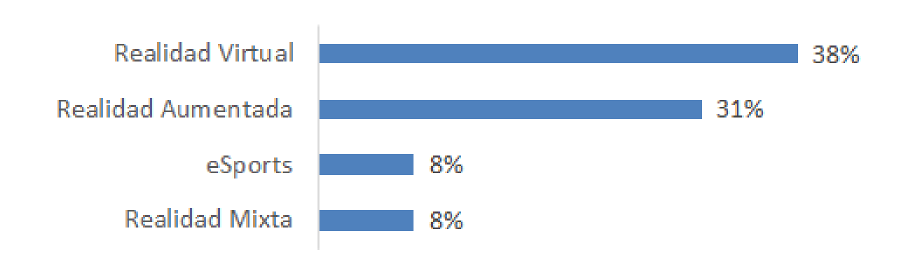
Fuente: Elaboración propia / encuesta DEV

Las tendencias principales en la industria del videojuego están representadas por **la Realidad Virtual y Aumentada y los eSports**. Aunque a nivel mundial no generan todavía unos ingresos relevantes, se trata de los segmentos que más crecimiento están experimentando. Según la consultora SuperData, los eSports están creciendo anualmente un 26 %, y la Realidad Virtual un 259 %. Se trata además de sectores que ofrecen oportunidades importantes que van más allá de los modelos de negocio tradicionales del videojuego.



Las empresas y estudios de la Comunidad Valenciana son conscientes de las perspectivas ofrecidas por estas tendencias. El **38 % declara estar realizando desarrollo para Realidad Virtual y el 31 % para Realidad Aumentada**. Solamente el 8 % de las empresas está involucrada con los eSports; se trata de un sector en el que los principales actores disfrutan de una posición de dominancia y las barreras de entrada para nuevas empresas son altas.

Desarrollos realizados según las principales tendencias (% empresas)



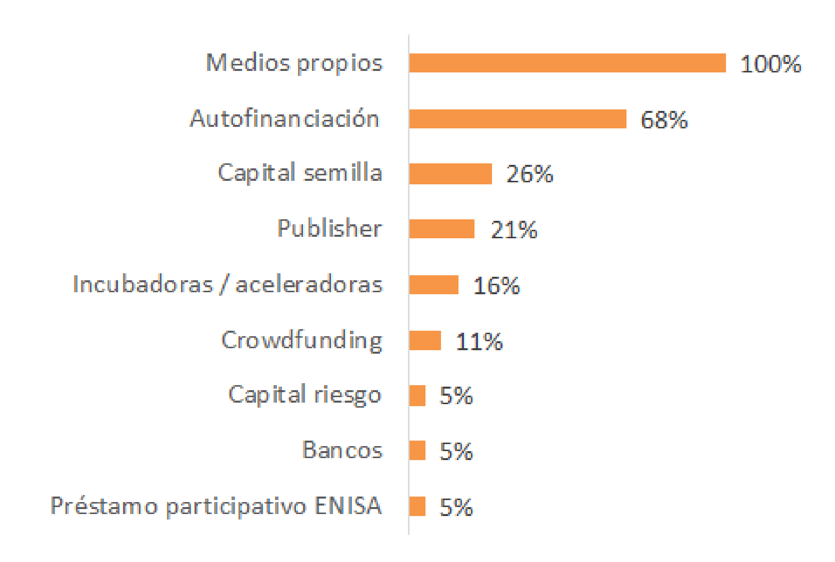
Fuente: Elaboración propia / encuesta DEV



Necesidades de financiación

La totalidad de las empresas del sector en la Comunidad Valenciana **se financia con medios propios**. El 68 % de ellas se autofinancia a partir de los ingresos generados por sus líneas de actividad. En particular, la presencia de fuentes de financiación externas es muy baja, y suelen estar representadas por capital de tipo semilla, como *family friends* & *fool*, *business angels* o iniciativas de incubación y aceleración.

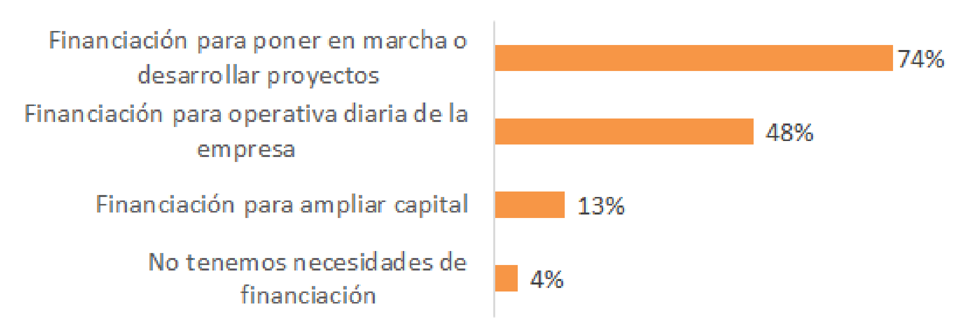
Fuentes de financiación actual del estudio (% empresas



Fuente: Elaboración propia / encuesta DEV

Sin embargo, **el 96% de las empresas necesita financiación**, la mayor parte para llevar a cabo sus proyectos y para su operativa diaria y, en menor medida, para ampliar su capital.

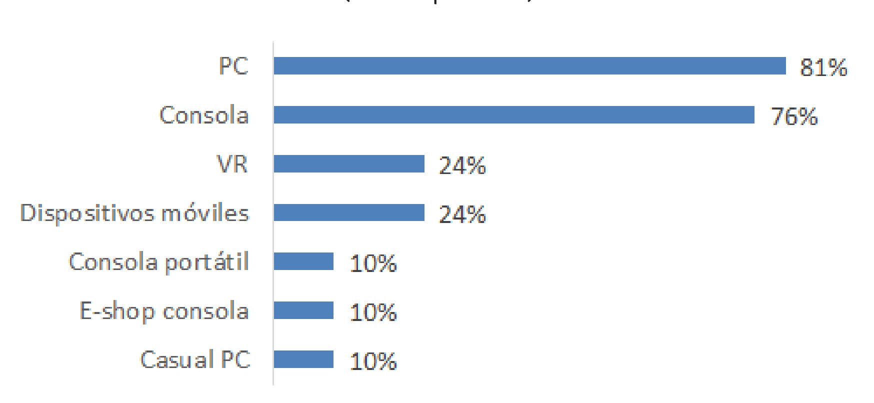
Necesidades de financiación (% empresas



Los proyectos para los que se busca financiación son constituidos casi exclusivamente por videojuegos para plataformas PC y consolas. Se trata de las plataformas que más rentabilidad pueden aportar a los estudios con presupuestos modestos. Por el contrario, los juegos para dispositivos móviles se están volviendo cada día más difíciles de monetizar, debido a las grandes inversiones necesarias en marketing y comunicación para poder destacar a nivel global en este canal de ventas, debido a la saturación de la oferta. Destaca el hecho de que una de cada cuatro empresas está buscando financiación para proyectos de Realidad Virtual.



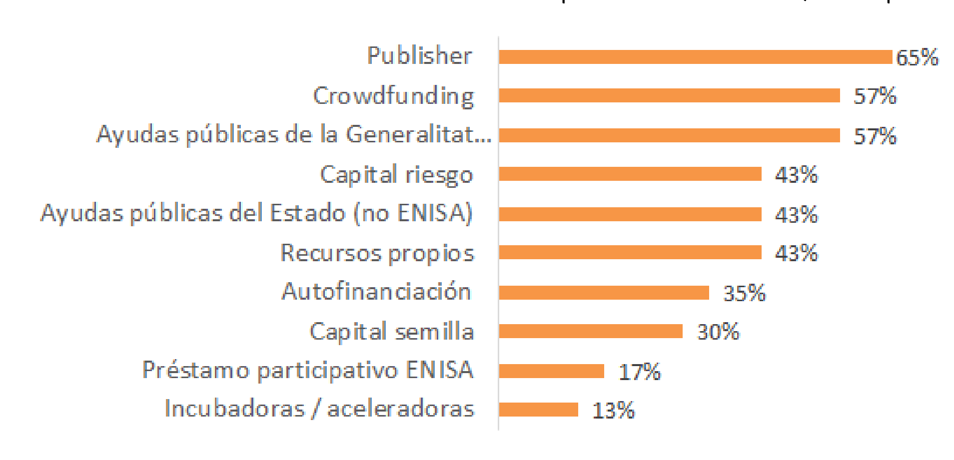
Tipos de proyecto para los cuales se necesita financiación (% empresas)



Fuente: Elaboración propia / encuesta DEV

Las fuentes de financiación más buscadas por las empresas son las clásicas del sector. Destacan los ***publishers***, que pueden proporcionar recursos para llevar a cabo un desarrollo a cambios de royaltis o de un porcentaje sobre ingresos futuros. Otra opción muy deseada por los estudios es el *crowdfunding*, que, más allá de los ingresos que pueda generar, contribuye de forma importante a la visibilidad del juego en desarrollo de cara a la comunidad de jugadores y a la prensa. Las ayudas públicas, tanto a nivel regional como estatal, son también una fuente de financiación a la que los estudios quieren recurrir.

Fuentes de financiación más buscadas por los estudios (% empresas)

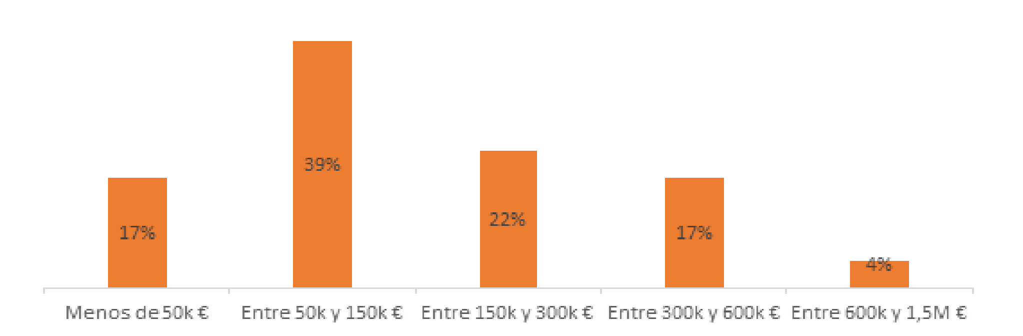


Fuente: Elaboración propia / encuesta DEV

Las necesidades de financiación de las empresas de desarrollo de videojuegos de la Comunidad Valenciana se sitúan en fases tempranas, como el capital semilla. El 40% de las empresas necesita entre 50 mil y 150 mil euros. Solamente el 4% de ellas declara necesidades de financiación por encima de los 600 mil euros y, por lo tanto, estaría optando a las primeras rondas de capital.



Necesidades de financiación (% empresas)



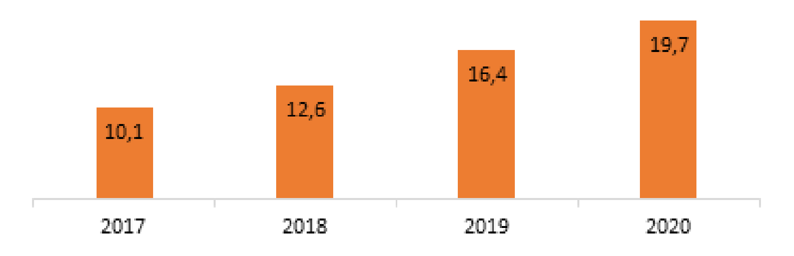
Fuente: Elaboración propia / encuesta DEV



Previsiones de crecimiento

El número de proyectos empresariales que se está gestando en la Comunidad Valenciana y la consolidación de un importante ecosistema de apoyo, que se analizará más adelante en este informe, abren unas importantes perspectivas de crecimiento de negocio. Por lo cual, se estima que la facturación del sector pueda duplicarse en 3 años, llegando en 2020 a los 20 millones de euros, con un crecimiento anual (CAGR) del 25 %.

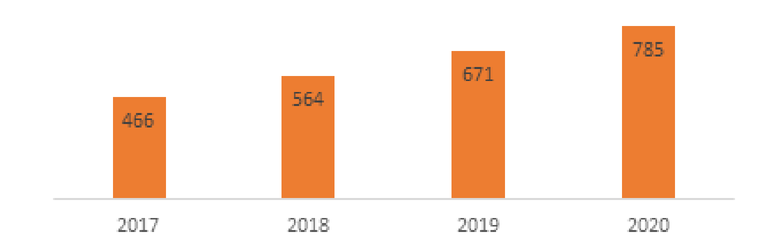
Estimación de crecimiento de la facturación del sector (millones de euros)



Fuente: Elaboración propia / encuesta DEV

Al mismo tiempo, se puede estimar un crecimiento anual (CAGR) de profesionales en activo en el sector cercano al 20%, lo que podría significar **llegar a casi 800 empleos directos en 2020.**

Evolución prevista del empleo en el sector (número de empleados/as)

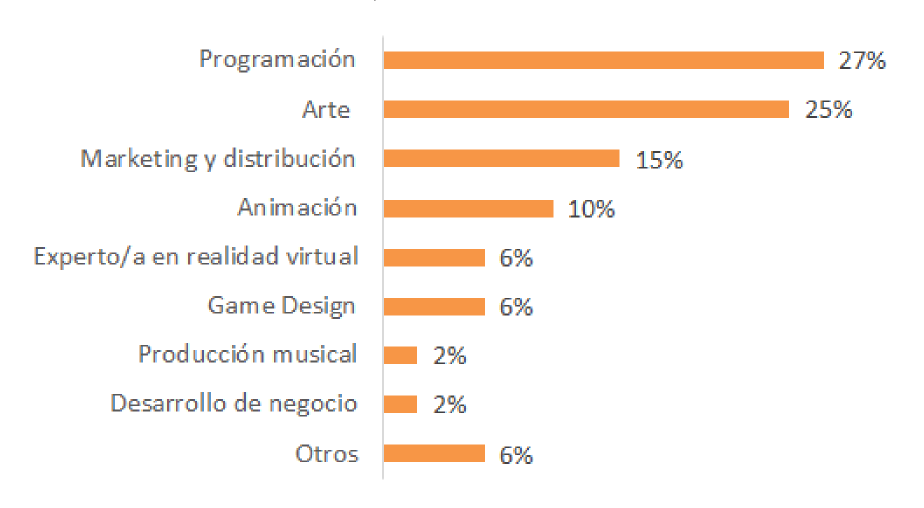


Fuente: Elaboración propia / encuesta DEV

Los perfiles profesionales para los cuales se generará más oferta laboral a corto plazo son el programador, el artista y el experto en marketing y distribución. Solamente el 2% de los perfiles que buscan las empresas están ligados al desarrollo de negocio.



Ofertas de empleo por tipo de perfil en los próximos 12 meses
(% de puestos ofrecidos)



Fuente: Elaboración propia / encuesta DEV

Para asegurar el cumplimiento de estas previsiones es necesario un fuerte apoyo a la industria por parte de todos los actores del ecosistema, que puedan ayudar a las empresas a enfrentarse a sus retos principales.



El ecosistema de apoyo

La industria del desarrollo de videojuegos en la Comunidad Valenciana es joven, creativa, innovadora y con grandes perspectivas de crecimiento. Sin embargo, es también una industria atomizada y compuesta en su mayor parte por microempresas y proyectos empresariales con dificultades estructurales para generar ingresos, captar capital semilla y encontrar financiación.

Por lo cual, es más necesaria que nunca la existencia de un ecosistema local enfocado a la excelencia, que haga rentable la actividad de los estudios ya creados, fomente la creación sostenible de otros nuevos y asegure un proceso de acompañamiento que permita su consolidación en las fases más críticas de su maduración empresarial.

Los actores fundamentales de este ecosistema son:

- Los centros de formación: el talento es la base de cualquier industria. Por tanto, es indispensable la formación y especialización de futuros profesionales y emprendedores. Además, la presencia de amplias bolsas de profesionales especializados puede atraer a la región a grandes estudios nacionales e internacionales.
- El impulso al emprendimiento: las iniciativas empresariales en el sector del videojuego se caracterizan por una gran componente creativa y técnica; sin embargo, necesitan complementarse con las habilidades de negocio necesarias para asegurar la viabilidad de los proyectos que estas entidades proporcionan. Por otro lado, es importante un impulso inicial para dotar a las empresas de instalaciones, servicios y una fuerte red de contactos con inversores y otros agentes de la industria.
- El apoyo público: es importante la apuesta del sector público hacia un sector que genera cultura, innovación, empleo joven y riqueza para la región. Las Administraciones públicas juegan un papel vertebrador y dinamizador, orquestando los distintos actores del ecosistema y poniendo en marcha programas de apoyo para impulsar la consolidación, la innovación y la internacionalización de las empresas.
- Los eventos y certámenes: es fundamental la presencia de iniciativas que puedan actuar de escaparate de los estudios de la región y de sus producciones frente al público de jugadores y jugadoras. Por otro lado, se necesitan eventos con una fuerte componente de mercado y con capacidad de atraer a medios de comunicación, inversores y publishers nacionales e internacionales.



- Otras industrias culturales y creativas: el videojuego presenta fuertes sinergias con otras industrias culturales como el cine, la animación, la literatura, la música y las artes visuales. Los videojuegos son productos culturales y narrativos con vocación de expandirse de forma horizontal mediante producciones crossmedia y transmedia a través de distintos medios y canales, como películas y series, de ficción real o de animación, libros, cómics o juguetes.

- Otros sectores: las técnicas, modelos y paradigmas del videojuego se aplican también en ámbitos totalmente distintos al entretenimiento: desarrollo de serious games para sectores distintos; sistemas de gamificación aplicados a los procesos de negocio de las empresas; advergaming para la promoción de marcas.

- Servicios: se necesita el apoyo de expertos de entidades externas que conozcan a fondo las particularidades y necesidades de la industria del videojuego y puedan proveer servicios tanto de tipo técnico como de desarrollo de negocio: música y sonido, localización y traducción, marketing y comunicación, testing, porting, soluciones hardware y software, apoyo legal, tramitación de ayudas, desgravaciones y bonificaciones o búsqueda de financiación, entre otros.

Afortunadamente, en la Comunidad Valenciana se está consolidando un potente ecosistema que puede proporcionar el impulso que la industria necesita.



Formación

En los últimos años se ha asistido en toda España a una explosión de la oferta formativa en disciplinas ligadas a los videojuegos, como la programación, el arte, el game design o el diseño de música y sonido. La Comunidad Valenciana es uno de los polos de excelencia de la formación en videojuegos en España y es sede de 20 centros públicos y privados que a día de hoy ofrecen algún tipo de titulación o curso. De ellos, 17 se ubican en la provincia de Valencia. Los centros principales que ofrecen formación en videojuegos se clasifican en:

- 4 universidades públicas
- 3 universidades privadas
- 2 centros adscritos a una universidad pública
- 9 escuelas privadas y 1 escuela pública
- 4 institutos públicos de educación superior

Los principales programas que se está ofreciendo son:

- 4 grados oficiales (universidades públicas y centros adscritos, 4 años) 27
- 6 carreras (escuelas privadas, más de 1 año)
- 2 másteres universitarios (universidades públicas y centros adscritos, 1 año)
- 7 másteres propios (escuelas y universidades privadas, centros adscritos a universidades públicas)
- 9 ciclos formativos de grado superior (CFGS) "Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos" (2 años)
- Más de 20 cursos (menos de 1 año)

En todos estos programas es importante destacar que muchos de los docentes son profesionales en activo en la industria, una presencia que en los centros privados puede llegar hasta el 100%. La mayor parte de ellos son valencianos.

Además de asignaturas técnicas o artísticas, la casi totalidad de los centros incorpora a su formación áreas como el negocio, el marketing y la gestión empresarial.

Según la encuesta realizada al sector, se estima que el conjunto de centros de formación de la Comunidad Valenciana estaría en condiciones de generar cada año hasta 800 profesionales formados en todas las disciplinas y con potencialidad de entrar en la industria.



La absorción de los egresados por las empresas y estudios de la región representa un reto, y la mayor parte de los centros de formación así lo reconoce. Por eso, la gran mayoría de los centros declaran tener acuerdos para prácticas e inserción laboral de alumnos con empresas ubicadas tanto de la Comunidad Valenciana como en todo el territorio español. Además, casi todos los centros fomentan también acuerdos de este tipo con empresas de otros sectores relacionados (como la animación, el audiovisual y el multimedia. El éxito de la inserción laboral no siempre está garantizado, y depende mucho del perfil concreto del centro de formación, del nivel de especialización de sus programas y de sus esfuerzos en la búsqueda de acuerdos con empresas.

Preguntados por las vocaciones de los alumnos, los centros de formación detectan en general una **disponibilidad mayor para trabajar en un estudio de videojuegos** (de media, el 60 % de alumnos) frente a crear su propio estudio de videojuegos (de media, el 24 % de alumnos). Destaca el hecho de que **un tercio de los alumnos estarían dispuestos a trabajar en otros sectores** aplicando los conocimientos adquiridos, lo que puede contribuir a aligerar la presión laboral que se está produciendo en el sector.

Principal oferta formativa en la Comunidad Valenciana

Provincia de Alicante

Oscillon School

http://www.oscillononline.com/

Oscillon Online es la plataforma web donde poder crear, gestionar e impartir todos los cursos online que los profesores vayan creando para sus alumnos.

- Curso online de Concept Art de Personajes y Criaturas

Universidad de Alicante
Universidad pública
https://www.ua.es/

- Curso de Introducción a Unreal Engine 4
- Curso de Introducción al modelado y animación con Autodesk Maya

Provincia de Castellón

Universitat Jaume I de Castelló

https://www.uji.es/

La Universitat Jaume I de Castelló (UJI) es la universidad pública del norte de la Comunidad Valenciana, un territorio de la costa mediterránea europea situado entre las ciudades de Valencia y Barcelona bien comunicado con Madrid. Creada en 1991, la UJI se ha posicionado como una universidad de proximidad, caracterizada por el trato personalizado, la agilidad de los procedimientos administrativos y un significativo nivel de participación de sus miembros en la vida universitaria, gracias entre otros factores a una población de cómodas dimensiones –alrededor de los 15.000 estudiantes– y un campus integrado, de instalaciones modernas, funcionales y sostenibles.



a Universitat Jaume I es la primera universidad pública en impartir un grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos en la rama de Ingeniería y Arquitectura.

- Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Provincia de Valencia

Aula Campus

https://www.campusaula.com/

AULA CAMPUS se fundó en 1998 como primer centro de formación universitaria en el Campus de Ciencias de Burjassot.

- CFGS Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

Aula Temática

https://www.aulatematica.com/

Fundado en 1994 como centro especializado en CGI e Imagen Digital.

- Diplomatura en Diseño de videojuegos
- Diplomatura en Programación de videojuegos
- Máster en Diseño de videojuegos
- Máster en Programación de videojuegos

Barreira Arte y Diseño, Escuela de diseño

https://barreira.edu.es/

Escuela fundada en 1957 por Vicente Barreira Martín como escuela de arte, respondiendo a las inquietudes de su fundador de difundir y promocionar el arte y el diseño entre la sociedad valenciana.

- CFGS Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

Berklee College of Music

Centro adscrito a la Universitat Politècnica de Valencia

https://valencia.berklee.edu/

Berklee es el instituto de música contemporánea y artes escénicas, que ofrece programas en sus campus de Boston (Massachusetts) y Valencia, (España).

- Máster Universitario en composición para cine, televisión y videojuego (Master of Music in Scoring for Film, Television, and Video Games)

Colegio Sagrada Familia P.J.O.

Centro de formación privado

http://www.fundacionpjo.es/

- CFGS Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos



EASD València

EASD Valencia es un centro con una trayectoria de más de 160 años donde se oferta enseñanza cualificada en los diversos ámbitos del diseño. Recientemente está impulsando la implantación de un Máster en Diseño de Videojuegos.

http://www.easdvalencia.com/

- Máster en Enseñanzas Artísticas en Diseño de Videojuegos (próximamente)

ESAT, Escuela Superior Arte y Tecnología

Escuela universitaria de formación británica en programación de videojuegos, arte del videojuego y diseño de videojuegos.

http://www.esat.es/

- HND (carrera) en Programación de Videojuegos
- HND (carrera) en Arte del Videojuego
- HNC (carrera) en Diseño de Videojuegos
- Curso de Unreal Engine 4

Florida Replay

http://www.floridareplay.com
Centro adscrito a la Universitat Politècnica de Valencia

Centro educativo con 40 años de experiencia donde se imparte un Ciclo Superior concertado oficial de videojuegos, Grado oficial de Videojuegos y Experiencias Interactivas y Máster de arte 3D para videojuegos.

- Grado en Videojuegos y Experiencias Interactivas
- Máster en arte para videojuegos Triple A
- CFGS Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos
- Cursos Fundamentales: 3ds max, 3d Animation, Photoshop, After Effects, Unity, VR
- Cursos Especialista: Blender, Substance Painter, Animación 2D, Programación de Shaders, Unreal Engine, Modelado de personajes con ZBrush, Pixelart

IES Camp de Morvedre (Sagunto)

Instituto de Educación Secundaria

http://www.iescamp.es/

- CFGS Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

IES Font de San Lluis

Instituto de Educación Secundaria

http://www.iesfsl.org/



IES Henri Matisse (Paterna)

Instituto de Educación Secundaria

http://ieshenrimatisse.es/

- CFGS Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

IES Veles e Vents (Gandia)

Instituto de Educación Secundaria

http://velesevents.edu.gva.es/

- CFGS Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

Milenia

Escuela de producción musical, sonido y DJ school

https://millenia.es/

- Curso de creación de música y diseño de sonido para videojuegos

PrimerFrame

Escuela De Animación y Videojuegos

http://www.primerframe.com/

- Máster en Videojuegos
- Especialidad Diseño 3D de personajes y entornos

Progresa

Centro de formación profesional

https://www.cieep.com/

- CFGS Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

Universidad Católica de Valencia Universidad privada

https://www.ucv.es/

- Certificado de Extensión Universitaria en Programación gráfica para interactivos, web y videojuegos

Universidad Europea de Valencia

Universidad privada

https://universidadeuropea.es/

- Máster en desarrollo Integral de Videojuegos

Universidad Internacional de Valencia

Universidad privada

https://www.universidadviu.es/

- Máster en Diseño y Desarrollo de Videojuegos



Universitat Politècnica de Valencia

Universidad publica

https://www.upv.es/

- Grado en Diseño y Tecnologías Creativas
- Diploma de especialización en animación 3D para cine y videojuegos

Universitat de València – Escola Tècnica Superior d'Enginyeria

Escuela superior de ingeniería en universidad pública. Actividades ofertadas: educación superior, investigación y desarrollo.

https://www.uv.es/

- Grado en Ingeniería Multimedia



Impulso del emprendimiento

En la Comunidad Valenciana existe la presencia de notables iniciativas con el potencial de cubrir de forma completa el ciclo de desarrollo de los proyectos empresariales:

- Incubación de los proyectos
- Aceleración de los proyectos
- Búsqueda de capital semilla
- Búsqueda de financiación y avales

La mayor parte de estas iniciativas colaboran con inversores tanto en la región como a nivel nacional: fondos de capital riesgo, *business angels*, entidades públicas de financiación (ENISA), organismos públicos con programas de ayudas al sector (Red.es, CDTI). Se organizan visitas de inversores y presentaciones / pitch.

Otro aspecto importante de estas iniciativas es la colaboración con tutores y mentores en activo en la industria, que pueden tutelar los proyectos empresariales.

Más allá de los aspectos técnicos, se asesora a los estudios para desarrollar los conocimientos necesarios en áreas como el negocio, el marketing, la gestión empresarial y la obtención de financiación e inversión. Por eso, se organizan cursos de formación, talleres, charlas y jornadas y se proporciona material y plantillas de modelos financieros.

Finalmente, algunas de estas iniciativas también facilitan a los estudios el contacto con *publishers* y la prensa.

Principales iniciativas de impulso al emprendimiento en la Comunidad Valenciana

Espacio Arcade

http://nospoonlab.com/espacio-arcade-creacion-digital-valencia/

Espacio Arcade es el nuevo ecosistema de empresas centrado en la creación digital fundado por las empresas No Spoon Lab y WildFrame Media.

El objetivo es convertirlo en un lugar de referencia en la ciudad de Valencia para proyectos que combinen arte y tecnología.

Cuenta con empresas y emprendedores de sectores como el videojuego, la animación, la realidad virtual, los eSports y las nuevas tecnologías en general. Dispone de unas modernas oficinas de 900m2 con zonas diáfanas y despachos cerrados, con todo incluido y a precio de coste.



Pueden optar empresas que aporten valor al ecosistema y que sean capaces de generar dinámicas positivas con miembros de otros equipos con quienes comparten un mismo lugar de trabajo. Actualmente hay 60 profesionales de una decena de empresas ocupando el espacio, con posibilidades de crecer hasta el centenar.

¿Qué ofrece? El objetivo es que dentro de las empresas residentes en Espacio Arcade se generen sinergias y dinámicas de colaboración.

IDEASUPV

www.ideas.upv.es

IDEAS UPV es el órgano impulsor y gestor de cuantas iniciativas empresariales nazcan en la Universitat Politècnica de València.

La misión de IDEAS UPV es fomentar y desarrollar la cultura emprendedora en la UPV, sensibilizar y dinamizar a la comunidad universitaria en la creación y soporte de nuevas empresas y apoyar la creación y desarrollo de empresas innovadoras y de base tecnológica en la Comunidad Valenciana.

¿Qué ofrece? Desarrollo de las capacidades transversales en emprendimiento.

Lanzadera

www.lanzadera.es

Lanzadera es una aceleradora de empresas de capital privado impulsada por Juan Roig. Esta iniciativa nace para apoyar a líderes emprendedores en la creación de empresas eficientes que aporten valor e implementen un modelo empresarial sólido basado en el trabajo productivo, el esfuerzo y el liderazgo. Con este objetivo, Lanzadera busca personas con una idea o proyecto empresarial innovador y les ofrece los recursos formativos, económicos y estructurales necesarios para convertir sus sueños en realidad.

¿Qué ofrece? Gracias a un acuerdo de colaboración con Sony Interactive Entertainment España (SIE España), Lanzadera es la sede en Valencia para su programa PlayStation Talents Games Camp, el programa de PlayStation cuyo objetivo es impulsar el talento de la Comunidad Valenciana en el sector de los videojuegos. Durante 10 meses, los equipos cuentan con las instalaciones, mentoring y formación en todas las áreas de negocio por parte del equipo de Lanzadera.



VIT Emprende

http://vitemprende.es/

VIT Emprende es la red de emprendedores innovadores de Valencia, que el Ayuntamiento de Valencia ha puesto en marcha a través de València Activa.

¿Qué ofrece? Sus miembros tienen la posibilidad de intercambiar conocimiento, colaborar en actividades de I+D+i, transferir tecnología, establecer sinergias a través del trabajo en red y mantener contacto con entidades destacadas en el ámbito del emprendimiento valenciano.

AFIN-SGR

https://afinsgr.es/

Sociedad de Garantía Recíproca de la Comunidad Valenciana. Más de 35 años de experiencia avalando proyectos.

¿Qué ofrece? Avales para acceder a financiación. Interlocutor único con todas las entidades de crédito privadas y públicas. Búsqueda de las mejores condiciones. Negociación de un mayor volumen de financiación. Estudio previo de la viabilidad de los proyectos. Agilización del proceso de entrega de documentación. Asesoramiento e información durante el proceso.

- Garantía de Proyectos Sector Cultural: Aval para realizar proyectos ligados a una subvención o a un contrato ante la Administración Pública o empresa privada. Máximo 1.000.000 € de límite para la línea de avales.
- Jóvenes emprendedores: Para emprendedores autónomos menores de 35 años. Financiación de hasta 25.000 €.
- Aval cultura: Financiación de inversiones, circulante o nuevos proyectos. Hasta 200.000 € (350.000 € si se financia el cobro de subvenciones).



Apoyo público al sector

En la Comunidad Valenciana, el sector público dispone de importantes medios y programas para cubrir las distintas necesidades de la industria del videojuego.

A nivel autonómico, el IVACE coordina los principales programas de apoyo a la I+D+i y a la internacionalización de la región. A nivel local, destaca el gran trabajo de impulso y vertebración del centro de innovación Las Naves del Ayuntamiento de Valencia. Por otro lado, el Institut Valencià de Cultura de la Generalitat lidera el impulso de la industria del videojuego desde su vertiente cultural.

Estas iniciativas se complementan con los programas de apoyo del Gobierno del Estado:

- El programa de apoyo a las microempresas y autónomos del sector del videojuego de la Entidad Pública empresarial Red.es.
- Los programas de apoyo a la I+D+i de la Secretaría de Estado de Agenda Digital y para la Sociedad de la Información y del Centro para el Desarrollo Tecnológico Industrial CDTI.
- Las ayudas para la modernización e innovación de las industrias culturales y creativas de la Secretaría de Estado de Cultura.
- El apoyo a la internacionalización de ICEX España Exportación e Inversiones, bajo la marca Games From Spain.
- Los prestamos participativos para Pyme y jóvenes emprendedores de ENISA.

Principales iniciativas de apoyo público en la Comunidad Valenciana

IVACE - Instituto Valenciano de Competitividad Empresarial

http://www.ivace.es/

Los fines del IVACE son la gestión de la política industrial de la Generalitat y el apoyo a las empresas en materia de innovación, emprendimiento, internacionalización y captación de inversiones, así como la promoción de enclaves tecnológicos, la seguridad industrial de productos e instalaciones industriales, la metrología, vehículos y empresas y el fomento del ahorro, la eficiencia energética y las fuentes de energías renovables, así como la gestión de la política energética de la Generalitat.



¿Qué ofrece? Líneas de ayuda e incentivos dirigidos a la creación, modernización e internacionalización de las empresas valencianas, así como a fines de conservación, ahorro, diversificación y eficiencia energética.

- PIDI-CV - I+D PYME: Subvenciones para el desarrollo de proyectos de I+D realizados por PYME.
- PIDCOP-CV - I+D EN COOPERACIÓN: Subvenciones para la realización de proyectos de investigación industrial o desarrollo experimental en cooperación entre varias empresas (PYME y grandes empresas).
- INNOVA-CV - INNOVACIÓN DE PYME: Subvenciones para la realización de proyectos innovadores que redunden en una mayor competitividad de las empresas y que tengan resultados tangibles al final del plazo de ejecución del proyecto.
- CERTIFICA-CV. CERTIFICACIÓN DE I+D+i: Subvenciones para la obtención por empresas de la Comunitat Valenciana de certificados en materia de I+D+i
  - HORIZONTE-CV: Subvenciones para la preparación de propuestas para concurrir a convocatorias del Programa Marco de Investigación e Innovación 2014-2020 Horizonte 2020.
- Cheque Tutorías Internacionalización: Subvención de los honorarios del personal experto en materia de internacionalización que formen a las empresas.
- Ayudas a los planes de seguimiento de los programas de tutorías de internacionalización de las PYMES de la CV (subvención).
- Ayudas reembolsables para la puesta en marcha de los planes de promoción internacional (préstamos bonificados).

Las Naves. Centro de Innovación. Ayuntamiento de Valencia

www.lasnaves.com

Centro de innovación del Ayuntamiento de Valencia. Apoyo a las ICC (Industrias Culturales y Creativas) y en especial a las relacionadas con creación digital. Fomento de la cultura inclusiva. Apoyo a la nueva creación.

¿Qué ofrece? En relación al videojuego apoya a las asociaciones y grupos de trabajo del sector (AEV, Cercle Valenciá dels Videojocs). Coordina a los agentes, empresas, desarrolladores, academia y administración pública. Promueve la reflexión, estudios, jornadas y talleres. Visibiliza el trabajo de los creadores, asesores, media e impulsa eventos para posicionar el sector del videojuego en la ciudad de Valencia.



CulturArts-IVAC, Institut Valencià de Cultura

http://ivac.gva.es/

CulturArts-IVAC concentra todas las materias relativas al audiovisual y el cine en la Comunidad Valenciana, absorbiendo: Las funciones propias de la Filmoteca como son la conservación, restauración, catalogación y divulgación del patrimonio y la cultura cinematográfica.

Las acciones de fomento de la creación, la producción y la formación cinematográfica y audiovisual.
La celebración anual del Festival Internacional de Cine de Valencia

- Cinema Jove, festival con una larga trayectoria, plenamente consolidado dentro del abanico de festivales internacionales de cine de España.

¿Qué ofrece? Línea de ayudas para la producción audiovisual y videojuegos.

- Ayudas para la producción audiovisual: Subvenciones para la producción de cortometrajes, proyectos multiplataforma (videojuegos) y pilotos de serie de animación



Eventos y certámenes

La Comunidad Valenciana se beneficia de una amplia oferta de eventos relacionados con el videojuego, que cubren tanto aspectos comerciales como profesionales y científicos.

El público de jugadores y jugadoras y aficionados a eSports tiene a su alcance grandes eventos como DreamHack Valencia e iniciativas locales como Game Over Videogames Festival en Paterna. Además, los amantes de los videojuegos y la informática clásica tienen su cita en Retropolis Valencia y Heroes ComicCon Valencia explora las sinergias del videojuego con el cómic y los juegos de mesa.

Por otro lado, la Joint Conference on Serious Games ofrece un espacio para el debate científico en torno al uso de videojuegos para fines no lúdicos.

Los profesionales del sector disponen de espacios de encuentro periódicos, organizados por AEV, Valencia Interactive y FemDevs con el apoyo de Las Naves. Estos eventos son particularmente útiles para intercambiar experiencias y buscar contactos profesionales. Además, desempeñan un importante papel formativo para los estudiantes y los recién llegados a la industria. Estos encuentros están contribuyendo a que se genere una comunidad de profesionales reduciendo la dispersión del sector. Destaca también el maratón de desarrollo de videojuegos Student Game Jam.

Finalmente, este año se ha puesto en marcha un importante proyecto, Valencia Indie Summit, cuyo objetivo es dar visibilidad al desarrollo de videojuegos independientes de la región, gracias también a los premios València Indie Awards, y aspira a convertirse en la cita anual de referencia para todos los profesionales del sector tanto locales como españoles e internacionales.

Principales eventos en la Comunidad Valenciana

DreamHack Valencia

https://dreamhack.es/valencia/

DreamHack es una red de festivales de cultura y ocio digital a nivel mundial. DreamHack se celebró por primera vez en Suecia en 1994 y ha sido premiado con el récord Guinness al festival digital más grande del mundo.

DreamHack Valencia es una experiencia única para los amantes de los videojuegos y de la informática donde la pasión y la diversión que los eSports ofrecen juegan un papel fundamental.

- **Próxima edición:** Valencia, 12-15 de julio de 2018



FemDevs Meetup

https://femdevs.org/

Encuentro informal para mujeres estudiantes, profesionales y aficionadas del desarrollo de videojuegos con el objetivo de darles espacio y visibilidad. La organización FemDevs defiende que, aunque en los últimos años el consumo de videojuegos se ha equilibrado entre ambos géneros, el desarrollo sigue considerándose una labor mayoritariamente masculina. De ahí que organicen este evento.

- Última edición: Valencia, 24 de mayo de 2018

Game Over Videogames Festival - Paterna

http://gameover.omegawg.com/

El evento se celebra en uno de los pabellones de la Ciudad Deportiva de Paterna donde es posible disfrutar de una gran variedad de campeonatos y nuevas experiencias, así como de varios *influencers* de ámbito nacional. Zonas de PS4, de PC, de Realidad Virtual, de Arcade, de tiendas y *stands*, de *youtubers* e *influencers* y zonas de *photocall*.

- Última edición: Paterna, 2 y 3 de diciembre de 2017

Heroes ComicCon Valencia

http://www.heroescomicconvalencia.com/

Heroes Comic Con València se convierte en un evento de referencia internacional desde su primera edición, posicionando a la ciudad dentro del circuito de salones de cómic a nivel mundial. Los aficionados a los cómics, el cine, las series de televisión o los juegos de mesa tienen una nueva cita anual con la cultura pop en Feria Valencia.

- Próxima edición: 22-24 de febrero de 2019

Joint Conference on Serious Games

http://i3b.webs.upv.es/webs/jcsg2017/

Conferencia internacional organizada por la Universidad Politécnica de València sobre juegos que tienen un propósito distinto del entretenimiento, centrados en áreas como la salud, el bienestar o el aprendizaje.

Durante la conferencia, personas expertas de todo el mundo analizaron cómo romper las barreras que todavía existen entre los campos artístico y científico a la hora de utilizar los *serious games* en áreas distintas al del entretenimiento. Expusieron las soluciones de vanguardia



que este tipo de juegos 'formativos' pueden aportar en campos como el bienestar, el aprendizaje o la salud y respondieron a cuestiones sobre las garantías que ofrecen estos juegos como herramientas de aprendizaje y capacitación.

- Última edición: Valencia, 23 y 24 de noviembre de 2017

Student Game Jam

http://studentgamejam.aev.org.es/

La Student Game Jam es una maratón de desarrollo de videojuegos (game jam) que se celebra tres veces al año en todas las delegaciones de la Asociación de Estudiantes de Videojuegos, actualmente en Valencia y Madrid. Se trata de crear videojuegos en 48 horas de forma ininterrumpida sobre una temática propuesta.

- Última edición: 12-14 de mayo de 2018

Retropolis Valencia - Feria de retroinformática y videojuegos

http://museo.inf.upv.es/retropolis/

Retrópolis Valencia es un evento sin ánimo de lucro cuya finalidad es la divulgación, promoción y preservación de la cultura del videojuego y de la informática clásica, tanto de los equipos comercializados durante el desembarco de la informática en el ámbito doméstico y familiar como del software desarrollado, dentro y fuera de nuestro país, fruto de una industria de videojuegos que daba sus primeros pasos. Asimismo, se pretende ofrecer un espacio de reunión que resulte atractivo a grupos de desarrollo y aficionados al mundo de la retroinformática.

- Última edición: Valencia, 12 de mayo de 2018

Valencia Indie Summit

https://www.lasnaves.com/cultura/valencia-indie-summit-2018/

El objetivo de esta iniciativa, de carácter anual, es conectar la escena del desarrollo de videojuegos independientes con la ciudad de València. Organizado por el Cercle Valencià dels Videojocs con la colaboración de la Asociación de Estudiantes de Videojuegos (AEV).

En el evento se organizan charlas sobre temas relacionados con el desarrollo independiente de videojuegos, así como mesas redondas con profesionales nacionales e internacionales. Las personas asistentes pueden, además, probar en primera persona los proyectos de otros desarrolladores, participar en diferentes encuentros de trabajo y, finalmente, participar en los premios València Indie Awards 2018.
El Cercle Valencià dels Videojocs, organizador de València Indie



Summit, es un grupo de trabajo impulsado por el centro de innovación Las Naves, a través de su red Connecta Cultura, que tiene como objetivo apoyar todas aquellas iniciativas que promuevan el sector en la ciudad de Valencia.

- Última edición: 1 y 2 de marzo de 2018

Valencia Interactive

www.valenciainteractive.es

Eventos informales y distendidos que buscan fomentar la interacción entre los profesionales del sector. Nació hace más de tres años con el simple objetivo de establecer un punto de encuentro para los profesionales del sector en Valencia. Durante este tiempo se ha consolidado como punto de encuentro de referencia y se han marcado nuevos retos enfocados a dar visibilidad a las empresas del sector y enraizar las relaciones entre sus profesionales. Los objetivos de estos eventos son: fomentar la interacción entre estudiantes, startups, empresas consolidadas, centros educativos, administraciones e inversores de la ciudad de Valencia; crear un punto de encuentro persistente en el tiempo para los profesionales y futuros profesionales del sector del videojuego; dar a conocer diferentes visiones y experiencias en el sector; fomentar el acercamiento e intercambio multidisciplinar entre sectores; fomentar la profesionalización del sector, destacando la importancia de tener una visión empresarial así como un plan de producción con hitos bien definidos.

Principales concursos y premios en la Comunidad Valenciana

Premios València Indie Awards

https://www.lasnaves.com/cultura/valencia-indie-summit-2018/

Estos premios pretenden galardonar proyectos de desarrollo independiente de videojuegos con el fin de impulsar el trabajo en este sector.

- Última edición: 1 y 2 de marzo de 2018

Student Game Contest

http://studentgamecontest.aev.org.es/

La Delegación de Valencia de la Asociación de Estudiantes de Videojuegos, con la colaboración de Las Naves, trata de impulsar con este concurso la actividad de los jóvenes y los estudiantes en el área del desarrollo de videojuegos dentro de la Comunidad Valenciana.

- Última edición: Plazo abierto hasta el 3 de julio de 2018.



Retos de la industria

La industria de desarrollo de videojuegos en la Comunidad Valenciana afronta retos similares a los de la industria nacional.

Así, el reto principal apunta al crecimiento y consolidación de los estudios independientes, que constituyen la mayor parte del tejido empresarial de la región. Por otro lado, es fundamental atraer a grandes empresas de videojuegos, tanto nacionales como internacionales, que puedan actuar de tractoras para toda la industria local.

Otro reto importante consiste en mejorar el atractivo de la industria en general frente a los inversores privados. Y no lo es menos la absorción por parte de las empresas de los egresados de las distintas titulaciones de los centros de formación.

Preguntadas por sus retos individuales, las empresas identifican en primer lugar la obtención de financiación, tanto para los proyectos como para la gestión de su operativa diaria. A continuación, señalan la dificultad para generar ventas y monetizar sus juegos. Por último, aspiran a profesionalizar su gestión empresarial y a cumplir con sus obligaciones mercantiles y fiscales con la Administración del Estado (impuestos, seguridad social, etc.).

Sostenibilidad

El gran crecimiento que ha experimentado la industria del videojuego en la Comunidad Valenciana necesita ir acompañado de una sostenibilidad que pueda generar a medio y largo plazo un tejido empresarial fuerte.

Esto representa el reto más importante, ya que la mayor parte de empresas que se está creando no consigue crecer y consolidarse. Para que la industria sea sostenible, se necesitan más medianas y grandes empresas que puedan atraer inversión, poner en marcha grandes proyectos y generar una demanda de empleo capaz de absorber la gran oferta de perfiles profesionales existente.

Es necesaria la creación de nuevas empresas más sostenibles, que respondan a criterios empresariales y minimicen autoempleo de los profesionales.

Acceso a la financiación

El principal reto de la industria está representado por el acceso a la financiación. Como se ha visto en el anterior capítulo, el 96 % de las empresas de la Comunidad Valenciana declara necesitar financiación.



Sin embargo, un escaso porcentaje de ellas la consigue por vía externa y la mayoría se financia por medios propios o a través de sus ingresos. Solo el 7 % del capital de las empresas proviene de inversores externos.

En primer lugar, el videojuego es una industria cuyo activo principal es la propiedad intelectual. Se trata, por tanto, de activos intangibles que necesitan una gran inversión inicial para desarrollarse y que obtienen retornos a medio y largo plazo. El sector resulta difícil de entender para un inversor no especializado o para inversores tradicionales como la banca, que por falta de motivación prefieren dirigir sus inversiones hacia sectores tradicionales, que les inspiran más confianza.

Además, el sector del videojuego no se beneficia de un apoyo público del mismo nivel que otras industrias culturales similares, como por ejemplo el audiovisual. El videojuego, al igual que el cine, necesita un apoyo para consolidar una cantera de creadores y para poder competir en igualdad de condiciones con las grandes producciones internacionales, que consiguen la práctica totalidad de las ventas a nivel nacional y local.

Por todo esto, es necesario aumentar el atractivo del videojuego frente a los inversores, publishers y distribuidores. Medidas como la introducción de incentivos fiscales a la inversión en empresas de videojuegos, incentivos fiscales a la producción nacional y a la ejecución local de producciones internacionales y la obligación de inversión en producciones de videojuegos españoles podrían impulsar de forma importante a la industria.

Profesionalización

A menudo, los proyectos empresariales en el sector nacen alrededor de una idea de producto. Sus impulsores poseen grandes capacidades técnicas y artísticas pero suele, por lo general, faltar una visión de negocio que enmarque el producto en un contexto empresarial teniendo en cuenta factores como el marketing, la búsqueda de financiación, el diálogo con inversores y publishers o la creación y gestión de la empresa.

La realidad es que cualquier estudio de desarrollo de videojuegos es también una empresa y como tal, necesita hacer frente a obligaciones comunes a todos los sectores como, por ejemplo, la fiscalidad, impuestos, los costes de puesta en marcha y el mantenimiento de la actividad.

En este sentido, la presencia en el territorio de iniciativas de incubación y aceleración, unidas con redes de apoyo de mentores, pueden contribuir de forma importante a que los estudios de desarrollo de videojuegos incorporen la visión empresarial desde el comienzo de su actividad.

Por otro lado, los centros de formación también pueden ayudar



para hacer frente a este reto introduciendo en los programas temáticas de gestión, además de atraer al sector a perfiles con formación empresarial para que se involucren desde el comienzo en la creación de nuevos equipos de trabajo.

Atracción de inversión y Tecnología

Como se ha visto anteriormente, la Comunidad Valenciana dispone de todos los ingredientes de un ecosistema que puede sustentar a una gran industria de desarrollo de videojuegos. Sin embargo, son necesarias las medianas y grandes empresas, que puedan jugar un papel tractor y generar importantes bolsas de empleo, profesionalizando y formando al talento, atrayendo inversiones y consolidando la marca del videojuego valenciano en España y en el mundo.

En este sentido, es importante la atracción de grandes estudios internacionales, que pueden elegir a la Comunidad Valenciana para la apertura de una sede local de desarrollo. Esta fórmula es parte del éxito que está teniendo Cataluña, región que es sede de empresas como Ubisoft, King o Gameloft y ya representa la mitad la facturación de la industria española. Otro ejemplo de éxito a nivel mundial son las políticas regionales de atracción de empresas y talento de Canadá, país pionero en reconocer el potencial de la industria del videojuego y que ahora es sede de las principales multinacionales del sector.

Para conseguir esto, las Administraciones Públicas locales tienen a disposición importantes instrumentos, como la puesta a disposición de instalaciones o incentivos fiscales, además de otras facilidades. Es necesario crear una fuerte marca institucional vinculada a la Comunidad Valenciana y promocionarla en el sector a nivel mundial.

Las variables que pueden ayudar a posicionar la Comunidad Valenciana como destino atractivo son múltiples:

- Calidad de vida
- Excelente relación coste laboral / calidad técnica y artística
- Universidades y escuelas de excelencia
- Apoyo público regional y local
- Redes de inversores locales
- Eventos



Visibilidad

La visibilidad representa otro reto del sector. El videojuego es reconocido a nivel mundial como uno de los principales mercados del entretenimiento y tiene gran aceptación como producto de consumo.

Si embargo, su visibilidad como industria es mucho menor, por no decir inexistente. En general, la sociedad desconoce el trabajo, profesionalidad y cualificación que hay detrás de un videojuego. Y muy a menudo se desconoce que todo este trabajo se está también haciendo a nivel local, en nuestras ciudades, por nuestros jóvenes.

Es necesario dar a conocer el videojuego como una industria que, además de generar productos de éxito, es capaz de crear un tejido empresarial fuerte y estable, empleo joven y cualificado, innovación aplicable a otros sectores más allá del ocio y crear riqueza para la Comunidad Valenciana.

Para conseguir esto es necesario promover iniciativas que pongan en valor a la industria local y le den visibilidad frente a una serie de actores como inversores, publishers, prensa y medios de comunicación, otros sectores industriales y la sociedad civil a nivel regional, estatal e internacional.

Todos estos factores han de ser tenidos en cuenta en el diseño de eventos que puedan servir de escaparate para la industria local.

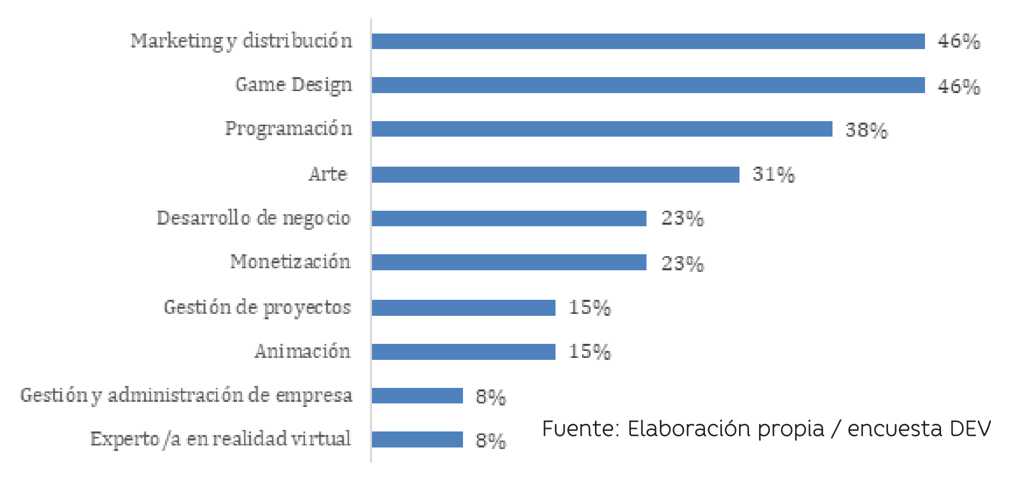


Formación y empleo

Como se ha visto en el capítulo anterior, la Comunidad Valenciana dispone de una gran oferta formativa en todas las disciplinas ligadas al videojuego. Sin embargo, el 50 % de las empresas de la región declaran enfrentarse a importantes dificultades para encontrar perfiles con formación adecuada.

Aunque los perfiles más difíciles de encontrar están relacionados con las áreas del marketing y la distribución, una parte importante de las empresas declara tener dificultades también para encontrar a perfiles bien formados en ámbitos clásicos como el game design, la programación y el arte.

Profesionales con formación adecuada más difíciles de encontrar



Fuente: Elaboración propia / encuesta DEV

En este sentido, uno de los retos principales de la formación es adecuar la oferta formativa a las demandas reales de las empresas, tanto en tipos de perfiles como en habilidades y conocimientos específicos. Esto se puede conseguir incorporando en el cuerpo docente a más profesionales de la industria e involucrando a las empresas en el diseño de las titulaciones y en el currículo formativo, con jornadas, seminarios etc.

Otro importante reto de la formación es asegurar una salida laboral a los estudiantes. Como se ha visto anteriormente, el numero de egresados que el sistema está generando es superior a la capacidades actuales de absorción de la industria. Por lo cual, los centros de formación tienen que ampliar sus contactos con empresas el sector a nivel nacional e internacional, además de hacer énfasis en la multidisciplinariedad de las competencias del videojuego, aplicable a sectores distintos. Todo esto, a la espera de que la industria local crezca y se consolide y de que las grandes multinacionales ubiquen sus estudios en la región.

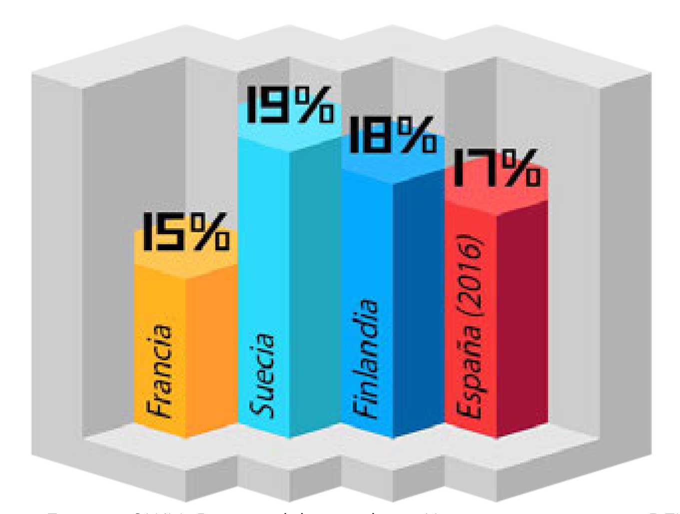


Presencia de la mujer

Las mujeres representan a nivel mundial el 47 % de los consumidores de videojuegos. El tamaño del mercado es tal que empresas multinacionales como King (con una facturación global de casi 2.000 millones de dólares, el volumen del mercado español), basan su modelo de negocio exclusivamente sobre usuarios de sexo femenino.

Sin embargo, la presencia de la mujer entre los profesionales de la industria es también un reto importante para el sector.

Presencia de la mujer en la industria de los principales países productores de videojuegos



Fuente: SNJV, Dataspelsbranschen, Neogames, encuesta DEV

En la Comunidad Valenciana, solamente el 17 % de los profesionales son mujeres. Una cifra que, sin embargo, está alineada con España y los principales países productores.

La causas de esto son múltiples, y casi todas de tipo estructural. Las expertas en el sector ponen en evidencia una falta de vocación, probablemente generada por la representación que he tenido la mujer en los videojuegos a lo largo de muchos años. Esto, unido con la falta crónica de vocación común hacia todas las disciplinas STEM en general, ha fomentado un paulatino desinterés profesional de la mujer hacia la industria con las consecuencias que se observan hoy en día.

Frente a esta situación, las empresas, centros de formación e instituciones encuestadas demuestran una gran sensibilidad y una disposición a trabajar para aumentar la presencia de la mujer en la industria.

Estas son algunas de las medidas propuestas:



- Dar visibilidad al trabajo de las profesionales y creadoras en la industria.
- El fomento temprano de la vocación, mediante charlas informativas y talleres en educación primaria y secundaria.
- Proyección de una imagen que sea atractiva para las mujeres en las empresas y en los centros de formación.
- El fomento de la igualdad de condiciones en las empresas.

Apoyo de las Administraciones Públicas

Como se ha visto a lo largo de este informe, el papel de las Administraciones Públicas es fundamental para impulsar el crecimiento y la consolidación de la industria de desarrollo de videojuegos.

Sin embargo, **solo el 17 % de las empresas de la Comunidad Valenciana declara haber recibido alguna forma de ayuda pública directa en 2017.**

Las administraciones públicas deben adecuar sus programas de ayudas a las necesidades del sector. Y las empresas, sobre todo las más pequeñas, necesitan profesionalizar su gestión para que el proceso de obtención y justificación de una ayuda se desarrolle de forma correcta, sin perjuicios para su actividad y alineada con sus necesidades.



La opinión de los expertos

Mas allá del indie

Por David Ferriz
Cofundador de Devilish Games - Spherical Pixel

En septiembre, el equipo de DevilishGames cumplirá veinte años desarrollando videojuegos, un hito que nos convertirá en uno de los estudios de desarrollo en activo más longevos de la Comunidad Valenciana y también de nuestro país. Sobrevivir durante tanto tiempo en la industria del videojuego española nos ha permitido contemplar su evolución desde un lugar privilegiado, y aunque es cierto que ha crecido muy lentamente en comparación a otros países donde las condiciones son más favorables, si echamos la vista atrás y comparamos la situación de 1998 con la actual, las diferencias son más que notables en cuanto a número de empresas desarrolladoras, oferta formativa y calidad de las creaciones nacionales.

A día de hoy, creo que nadie tiene dudas sobre el hecho de que el “movimiento indie” es el principal motor del crecimiento de la industria española del videojuego, pero en 1998 la situación era bastante diferente. La etiqueta de “indie” todavía no se había popularizado y a los creadores de videojuegos que estábamos empezando en el mundillo se nos llamaba “amateurs” de forma casi despectiva.

En DevilishGames lucimos con orgullo la etiqueta de amateurs entre 1998 y 2004, una etapa en la que la mayor parte del equipo éramos estudiantes sin apenas recursos y no teníamos mayores aspiraciones que aprender y tratar de divertir a la gente con nuestras creaciones. Aunque por aquel entonces nosotros no lo sabíamos, durante esa etapa estábamos sembrando la semilla de lo que en el futuro sería un estudio de desarrollo de videojuegos profesional. Generamos un know-how muy valioso, ganamos muchos premios, llegamos a miles de personas con nuestras creaciones freeware y conseguimos un portfolio con el que podíamos demostrar que éramos capaces de terminar los proyectos que empezábamos.

Fruto de todo este esfuerzo, en 2005 recibimos la llamada de una agencia de publicidad para preguntarnos si podíamos desarrollar un videojuego educativo para una importante entidad pública… y aceptamos sin pensárnoslo. De hecho, aceptamos tan rápido que no caímos en la cuenta de que nosotros no éramos una empresa y no teníamos ni idea de cómo íbamos a emitir una factura al cliente. Fue entonces cuando decidimos buscar asesoramiento de alguien con experiencia en administración y finanzas, alguien que nos ayudase con todo ese papeleo del que no teníamos ni idea.



El primer proyecto "profesional" salió bien, atrajo a más clientes y eso nos abrió definitivamente los ojos: ¡Ganarnos la vida haciendo videojuegos podía ser una realidad! Así que poco después y gracias a la seguridad que nos daba contar con una persona de administración y finanzas en el equipo decidimos establecernos como empresa. Realmente crear una empresa fue mucho más sencillo de lo que pensábamos, la parte complicada era conseguir dinero para mantenerla todos los meses pagando nóminas, oficina, impuestos o licencias.

Contar con alguien con visión empresarial en el equipo nos ayudó a darnos cuenta de que necesitábamos encontrar nuestro hueco en el mercado. Con un equipo tan pequeño y falto de recursos era evidente que no podíamos ser los mejores, así que debíamos ser los primeros en ocupar un nicho de mercado en el que apenas hubiese competencia. Por este motivo decidimos especializarnos en el desarrollo de videojuegos publicitarios y educativos creando nuestra agencia de advergaming Spherical Pixel. Una agencia que con el paso de los años nos ha permitido crear videojuegos para grandes marcas de todo el mundo como BBC, MTV Networks, Famosa, Tuenti, Movistar o ColaCao y llegar con nuestras creaciones a millones de usuarios.

Disponer de una fuente de ingresos regular nos permite acumular un colchón económico que es clave para crear puestos de trabajo estables y de este modo preservar un activo intangible tan valioso como el *know-how* dentro de nuestra empresa durante muchos años. Ese colchón económico también es el que nos permite desarrollar videojuegos independientes innovadores y experimentales bajo el sello de DevilishGames con el objetivo de explorar los nuevos nichos de mercado.

Como decía al principio de este texto, creo que actualmente el movimiento indie se ha convertido en el principal motor que impulsa el crecimiento de la industria del videojuego española y valenciana, pero la incesante saturación de plataformas como App Store, Google Play o Steam, unida al poco músculo económico del que disponen los estudios independientes para desarrollar y promocionar sus creaciones puede hacer que la gasolina del motor se agote muy pronto. Para evitar esta situación y convertir a la industria del videojuego en algo atractivo para inversores son necesarias acciones institucionales como el reciente Programa de Impulso al Sector del Videojuego de Red.es que sin duda impulsará a muchos juegos indies, pero creo que también es imprescindible que los desarrolladores de videojuegos asimilemos la visión empresarial dentro de nuestros equipos para poder detectar las numerosas oportunidades que ofrece la industria del videojuego más allá del indie y los modelos de negocio convencionales. Quizá de ese modo podamos crear proyectos de empresas rentables que perduren en el tiempo y generen el empleo estable y de calidad que necesita esta industria para seguir creciendo.



Una oportunidad para crecer

Por Carles Pons

CEO de No Spoon

La Comunidad Valenciana es la tercera en número de empresas de la industria del videojuego por detrás de Cataluña y la Comunidad de Madrid. Aunque en número de empresas estamos en la proporción que nos corresponde (13 %), en volumen de negocio y facturación somos casi invisibles, con menos de un 2 %.

Esto se debe, principalmente, a que la mayoría de estudios de la Comunidad son microempresas; a excepción de muy pocas, entre las que podemos destacar Elite3D. Muchos de estos estudios están en fases iniciales y necesitan primero consolidarse para que en una etapa posterior empiecen a crecer.

Por otro lado, tampoco hemos sido capaces de atraer a las multinacionales del videojuego, que acaban instalando sus sedes, principalmente, en Madrid o Barcelona. Únicamente hemos tenido el paso fugaz de Gameloft, que estuvo dos años en Valencia.

Para que la industria valenciana prospere necesitamos que se formen empresas de mayor tamaño que den estabilidad al sector.

Yo soy uno de los fundadores de Akamon y he podido vivir la experiencia del crecimiento de una empresa de videojuegos.

Esto me ha permitido poder ver de primera mano los beneficios que aportan estas grandes empresas a la industria de la ciudad donde están situadas.

Obviamente, el principal beneficio es que estas empresas generan puestos de trabajo estables y de mayor calidad, que suelen venir acompañados de mejores condiciones económicas para el trabajador. Además, aparece la necesidad de contratar perfiles más especializados como Product Manager o analista de datos.

Actualmente, las empresas valencianas no generan la suficiente oferta para absorber la demanda de trabajo. Como consecuencia, no podemos retener a parte del talento valenciano, que tiene que buscar oportunidades fuera de la Comunidad, en empresas españolas o internacionales.

Otro de los beneficios que aportan las empresas grandes es que producen proyectos más ambiciosos y, por tanto, proporcionan un mayor aprendizaje a sus trabajadores. Este conocimiento se va difundiendo entre el ecosistema a través de charlas, meetups, etc. Paralelamente, es habitual ver cómo los trabajadores de estas empresas, los cuales han vivido de primera mano la producción de proyectos de mayor envergadura, deciden crear sus propios proyectos, fomentando así el emprendimiento.



Además, los casos de éxito generan una dinámica positiva en la industria que atrae inversores, dando mayores posibilidades de financiación a los estudios, una mayor difusión en medios de comunicación y más apoyo de las entidades publicas.

Todo esto unido va creando una inercia con efecto bola de nieve que permite hacer crecer y consolidar el sector.

¿Por qué no se crean grandes empresas en la Comunidad Valenciana? ¿Qué es lo que tenemos que mejorar para que esto ocurra?

Tradicionalmente, no hemos tenido un ecosistema del videojuego en Valencia. Afortunadamente, en los últimos años se ha mejorado mucho y estamos creando los condicionantes para que se creen más y mejores empresas.

Valencia se ha convertido en la ciudad de las aceleradoras de startups con varias de las mejores de España (Lanzadera, Demium, Business Booster, Plug&Play). Nos está viniendo muy bien que apoyen proyectos de videojuegos y que se haga pensar en negocio desde el principio.

Tradicionalmente, las empresas de videojuegos las hemos fundado desarrolladores y, en muchas ocasiones, nos ha faltado formación empresarial y visión de negocio para hacerlas crecer.

Si hablamos de formación y creación de talento tenemos muy buenas universidades, tanto publicas como privadas, ya sean con estudios generalistas (UPV, UV, UJI, etc) o específicos (ESAT, etc).

Cada vez hay más iniciativas relacionadas con los videojuegos que ayudan al networking e impulsan el sector. Algunos ejemplos son DreamHack, Valencia Indie Summit, Beers&Testing, EspaciArcade, Game Devs Meetups, AEV, Cercle Valenciá dels videojocs etc.

También hay un mayor apoyo desde la parte pública que cada vez nos entiende mejor y ve la oportunidad de ayudar a un sector joven, innovador y con mucho potencial.

Por otro lado, hay que tener en cuenta que la gran competencia por captar talento en Barcelona y Madrid está creando un aumento en los salarios de los trabajadores. El coste de un equipo de desarrollo es aproximadamente un 30% más económico en Valencia. Esta diferencia nos puede generar una ventaja competitiva.

En mi opinión, estamos reuniendo todos los ingredientes para que se empiece a formar industria. Vamos por el buen camino pero tenemos que seguir trabajando y ser pacientes porque una industria no se crea de la noche a la mañana.



Retos y objetivos de la formación en videojuegos

Por Gustavo Aranda
Director de Programación de Videojuegos de ESAT Valencia

En la Comunidad Valenciana solemos hablar de la digitalización de nuestras empresas, de generación de contenido digital al más alto nivel, del crecimiento de nuestro sector del videojuego o de que la realidad virtual, la mixta y la inteligencia artificial son el futuro. Pero… ¿somos capaces de generar mano de obra especializada y altamente cualificada para que no volvamos a perder el tren de esta nueva revolución industrial? Pues en ello estamos. Las instituciones educativas debemos trabajar para que la Comunidad Valenciana ofrezca al mundo profesionales preparados para la industria digital, para la industria del videojuego, la cual no tiene visos de decrecer y cuyas técnicas se aplican ya a la medicina, a la educación y a la industria en general. Ahora, tras una labor conjunta de muchos agentes, cuando una chica o un chico le dice a su familia que quiere dedicarse a hacer videojuegos, los padres ya no se echan las manos a la cabeza. En Valencia en particular, tenemos la suerte de disponer de formación especializada en generación de contenido digital de alto nivel.

Sin embargo, esta enorme responsabilidad de formar a las y a los profesionales que la industria del videojuego necesita no está exenta de retos y dificultades. Es complicado iniciar y mantener una orientación educativa que esté adecuada y actualizada al nivel que los grandes actores del sector necesitan.

La visión de un centro educativo en videojuegos debe ser que la formación en nuevas tecnologías ha de ir siempre por delante de la realidad empresarial. Ese es un camino de éxito. La formación en videojuegos debe ser innovadora, actualizada, conectada internacionalmente con otros centros universitarios, empresas tecnológicas y centros de investigación, y lo que es mucho más importante, fuertemente orientada a la empleabilidad de los alumnos.

La filosofía de una escuela de videojuegos debe basarse en preparar de manera muy especializada a los profesionales que la industria digital necesita. Esta preparación debe hacerse por profesionales de reconocido prestigio pertenecientes a la misma, con el objetivo de especializar al alumno al máximo nivel y así generar perfiles altamente empleables.



Y ahí, sinceramente debemos ser realistas, desproveernos de orgullo patrio y reconocer que la industria no necesita perfiles generalistas en el sector del videojuego. El rígido sistema educativo español muchas veces impide la entrada a la docencia a profesionales del sector, y cuenta con planes de estudio que no han sido debidamente acreditados ni actualizados por los cuerpos profesionales de la industria (como sí ocurre sin embargo en países como Reino Unido con el sistema Creative Skillset), y por tanto forman perfiles que no cubren las necesidades de nuestra industria.

Si queremos formar profesionales competitivos es importante que la formación universitaria madure para ponerse al nivel de otros países, incorporando un exhaustivo control de calidad en la formación y permitiendo que profesionales de reconocido prestigio práctico, no teórico, impartan las asignaturas. Esto provoca un gran beneficio tanto para el alumno como para la empresa que les contrate en un futuro, ya que su curva de productividad no parte de cero. La especialización de los estudios es también clave para el éxito.

En nuestra industria existen múltiples perfiles, múltiples caminos especializados que se cruzan mucho y se necesitan mutuamente en un equipo de trabajo (Programación de Tecnología, Arte, Diseño de Juego, etc...), pero que al fin y al cabo son profesionales con habilidades diferentes, incluso antagónicas en algunas ocasiones.

Un perfil excesivamente multidisciplinar, "el hombre orquesta", que no tiene conocimientos específicos de ningún área, no es requerido por la industria y es un perfil de baja empleabilidad. No debemos caer en ese error, llenando el mercado de mano de obra no especializada y sin visos de obtener un empleo acorde a las expectativas que levantaron en el alumno.



Los videojuegos, un potencial todavía por explotar

Por Javier Jiménez Marco

Director General de Lanzadera

La industria del sector de los videojuegos avanza a un ritmo vertiginoso y lo que antes saciaba el apetito de los gamers ya no resulta llamativo. En la Comunitat Valenciana, el sector cuenta con múltiples desarrolladores con talento que, de forma espontánea, crean nuevos modelos de juegos que tratan de sorprender a los usuarios. Sin embargo, muchos de ellos carecen de la visión empresarial necesaria para dar forma a un estudio de desarrollo de videojuegos y no logran prosperar.

En Lanzadera, la aceleradora de empresas impulsada por el empresario Juan Roig, consideramos que apoyar estas iniciativas es crucial para fomentar el crecimiento y la estructuración de este sector. Es por ese motivo que orientamos a los emprendedores en la formación de una compañía estructurada con el fin de que puedan obtener un grado de maduración óptimo para conseguir sus propósitos.

Una de las acciones que llevamos impulsando desde 2017 para lograr esta realidad es el acuerdo de colaboración que firmamos con Sony Interactive Entertainment (SIE España) para poner en marcha en València la sede de PlayStation Games Camp, el programa de PlayStation, cuyo objetivo es fomentar el talento de la Comunitat Valenciana en el sector de los videojuegos. Y no solo impulsarlo, sino también retenerlo, ofreciendo para ello nstalaciones gratuitas, asesoramiento y formación en el polo emprendedor de Marina de Empresas.

Así pues, intentamos ayudarles a hacer realidad sus ideas y que alcancen un importante grado de maduración empresarial. Para ello, les acompañamos durante el proceso de desarrollo del videojuego y trabajamos la base del modelo de gestión de Lanzadera con los equipos de forma teórica y práctica, para que puedan transformar su estudio de creación en una empresa con solvencia económica y sostenible. De esta manera, se consigue no ya desarrollar un videojuego esporádico, sino lograr que creen una estructura sólida enfocada a producir y consolidar su producto, siempre teniendo presente al cliente o usuario final.

Para poder consolidar estas incipientes empresas, los equipos deben contar con un líder que guíe durante todo el proceso, una persona que tenga conocimientos del mundo de los videojuegos y del mercado en el que se mueve. Y que, sobre todo, sea generoso y humilde. Además, este líder debe contar con un excelente equipo, en el que los roles estén bien definidos y los esenciales se encuentren cubiertos desde el inicio, de manera que pueda delegar y realizar el trabajo eficazmente. Los emprendedores deben tener claro que primero deben atacar un



mercado pequeño para que después, escalonadamente, puedan acceder a otros, sobre todo, a nivel internacional.

Desde Lanzadera ofrecemos soporte, apoyo y formación para el desarrollo del sector de los videojuegos, desde 2017 de forma más especializada a través de la colaboración con PlayStation, pero también a través del apoyo a otros proyectos particulares que favorecen el crecimiento de esta industria que cada vez es más fuerte y tiene mayor proyección internacional.

En este sentido, ya hemos impulsado más de una decena de empresas:

Codigames, que surgió de la primera edición del programa Lanzadera, en 2013, como una pequeña desarrolladora de juegos para móviles y ahora se encuentra participada por la sociedad de inversión Angels y ha generado millones de descargas en todo el mundo.

Wild Sphere, Chibig y Catness Studio Games, que participaron durante 2017 en la primera edición de PlayStation Talents Valencia y que han lanzado este 2018 sus videojuegos al mercado con magníficos resultados.

A día de hoy, estamos apoyando diversos proyectos relacionados con la industria, dentro de los cuales contamos con cuatro equipos que están desarrollando los nuevos títulos para PlayStation 4: Melbot Studios, que está trabajando en un juego pedagógico, unido a un juguete conectado a un videojuego multiplataforma con el que los niños cuidan y hacen evolucionar a unos seres digitales; Pokó Games, que desarrolla Recurring Nightmare, una aventura de supervivencia con terror donde el jugador debe descubrir una maldición; World Domination Project, que se encuentra inmerso en una propuesta de realidad aumentada donde el usuario se mete en el papel de Anyone, protagonista que relata su vida en su diario; y por último, Inverge Studios, que está creando un clásico de dragones, caballeros y mazmorras con aires de novedad donde el jugador debe hallar tesoros y sortear enemigos y trampas.

Además, impulsamos startups que demuestran que no toda la innovación en el sector del videojuego se basa en el desarrollo de los mismos como es el caso de Swapp Games, una app móvil de trueques basada en economía colaborativa que se ha focalizado sobre todo en videojuegos. Y Elevat, una escuela que ofrece educación personalizada y basada en valores de compañerismo a jugadores amateurs para convertirlos en profesionales con el objeto de crear la mejor cantera de gamers de España.



Lanzadera forma parte de la Asociación Valenciana de Empresas y Profesionales de los e-Sports (AVEPe), con el objetivo de dinamizar esta industria emergente y hacer de Valencia un referente en este sector. Asimismo, apoyamos eventos en los que participamos como agentes activos, como el Valencia Indie Summit, en Las Naves, el Comic Con, Feria Valencia, o los que se realizan en el marco de PlayStation Talents, para convertir a la Comunitat Valenciana en un referente internacional.

Conocemos los hándicaps que entraña este competitivo mercado, que actualmente se encuentra en auge, pero creemos que apoyar a los emprendedores para fomentar el talento se convierte en la mejor herramienta para hacer visible este potencial.

La profesionalización del sector y el aumento de su fama, basándose en las competiciones oficiales de videojuegos, por las que cada vez un mayor número de marcas decide invertir, ha propiciado que sea un atractivo para los inversores. De hecho, según las estadísticas de Newzoo, en el 2017 casi 700 millones de dólares fueron destinados a esponsorizar estos actos y existen en torno a 17 millones de gamers activos en España. Unas cifras que despiertan, más si cabe, el interés en este sector por parte de los inversores.

Formas de financiación en la Comunitat Valenciana

Por regla general, las empresas de videojuegos requieren de una inversión importante en capital humano para comenzar con el desarrollo de los escenarios y personajes que dan vida a sus títulos, además de la música, los efectos especiales y los extras que añaden para hacer más atractivo su producto.

Una de las opciones en sus primeros pasos es recurrir a instituciones de apoyo al emprendimiento, como nuestra aceleradora Lanzadera, para obtener una fuente de ingresos, ser mentorizados por profesionales del sector y orientados durante el proceso de creación de la empresa para así lograr que sea viable y perdure en el tiempo.

Cuando la startup crece y sigue necesitando inversión, lo lógico, más allá de acudir a la financiación tradicional, es recurrir a business angels o sociedades de inversión, como Angels, con capacidad para invertir mayores cantidades en las empresas y acompañarlas con asesoramiento en sus fases de crecimiento. Es el caso de Codigames, que ha conseguido levantar dos rondas de inversión que suman más de un millón de euros, con inversores de la talla de Faraday o Caixa Capital Risc, que sumados a Angels han permitido al estudio crecer en equipo y afianzarse en el sector de los videojuegos móviles.

Otras fórmulas de financiación, que son igualmente recurrentes,



son las campañas de crowdfunding, mediante las que los emprendedores solicitan una cantidad de dinero de forma abierta al público para cubrir los recursos necesarios a cambio de ofrecer compensaciones en modo de acciones o beneficios para los jugadores. Ejemplo de ello es el estudio valenciano Chibig, que este año ha logrado 30.679 dólares para financiar el videojuego Deiland, inspirado en 'El Principito', que ya cuenta con casi dos millones de descargas en su versión para móvil, a través de la plataforma Kickstarter. En solo cinco días superó su objetivo, que eran 10.000 dólares en un principio, y lo triplicó, gracias a 500 jugadores que respaldaron económicamente el videojuego, de los cuales un 12% pertenecen a España, segundo país tras Estados Unidos en apoyar esta iniciativa.

Consideramos de suma importancia contribuir al crecimiento de este sector que todavía tiene mucho talento por descubrir en nuestra Comunitat. Desde Lanzadera ponemos nuestro granito de arena a través del apoyo a los emprendedores para la transformación de sus estudios en empresas consolidadas que puedan aportar un valor añadido a la sociedad y generar empleo y riqueza, además de colaborar con mejoras en la industria de los videojuegos.



Un cambio necesario

Por Axel García

Fundador de Super Squad

El desarrollo de videojuegos en Valencia ha dado un salto cualitativo en los últimos años. No solo hay mucha más gente que sale preparada de la universidad, sino que cada vez empieza a haber más profesionales: estudiantes que un día se marcharon fuera y ahora vuelven, o que tuvieron suerte de encontrar un hueco en una de las pocas empresas sólidas de Valencia, o que a base de no rendirse y mucho trabajo se han curtido.

Además, hemos visto cómo diferentes estudios crecen y consiguen consolidar sus negocios.

Pero aún así, estamos lejos de tener un “sector”. Tenemos los mimbres, pues contamos con profesionales muy cualificados y muy creativos en Valencia, pero falta consolidar la parte empresarial. Necesitamos contar con más empresas que manejen volúmenes de negocio mayores (al menos 500k€/anuales) para poder empezar a construir un tejido.

Un conjunto de empresas que representen la cabeza de lanza para el sector, ganando visibilidad y contactos en el extranjero, tendiendo puentes con publishers, inversores y medios, generando un efecto tractor para el sector en Valencia.

¿Cómo fomentar esto?

La respuesta obvia: con dinero.

El problema es que el dinero público es escaso, y cuando está suele representar “pan para hoy, hambre para mañana”; y en ocasiones genera más problemas de los que arregla debido a todo lo que conlleva.

Para que una subvención no termine siendo contraproducente, quien la recibe debería conocer todo lo que implica, tener experiencia previa con las gestiones diarias de una empresa (o autónomo), y tener claro a qué se va destinar la ayuda.

Dicho lo cual, soy de los que opina que donde hay un erial, o se interviene artificialmente preparándolo y regándolo, o ahí jamás crecerá un bosque. Creo que las ayudas son muy necesarias para el sector a día de hoy y que es obligación de los organismos públicos tomar este tipo de decisiones estratégicas con conocimiento de causa y en base a una estrategia a largo plazo. No basta con regar un día, como no basta con regar sin control o sin haber estudiado al detalle el terreno.

La respuesta no tan obvia: con prestigio.

En Reino Unido, ser un desarrollador de videojuegos se percibe como algo cool, mientras que en Valencia se percibe de forma confusa.



Es normal: en Reino Unido está enraizado en la sociedad que los profesionales del sector de los videojuegos están altamente cualificados y que trabajan en un sector estratégico con un alto volumen de mercado (5.11bn GBP) y con un poder adquisitivo medio-alto; que son los creadores de los juegos que se anuncian en los medios y son pioneros en tecnología, marketing, monetización, dirección de proyectos, cultura de empresa, etc.; y que forman parte de un sector que da trabajo a más de 12.000 personas de forma directa en ámbitos tan variados como RRHH, marketing, prensa, producción, publishing, inversión, retail, congresos y eventos.

En definitiva, la sociedad en UK sabe que quien trabaja en el sector es un profesional cualificado y con futuro. Es una profesión que tiene un prestigio ganado.

Aquí estamos lejos de eso, el sector vive de espaldas a la sociedad y por lo tanto la sociedad vive de espaldas a nosotros. Y es en parte porque nosotros lo hemos hecho así. A veces parece que nos hemos creído el rol de "frikis" soñadores en el que nos encasillan los que no conocen la industria y nos hemos olvidado de lo que realmente somos:

Somos profesionales altamente cualificados que desarrollan productos de entretenimiento para las masas.

Está claro, cuatro chavales recién licenciados que se hacen llamar Obsessive Monkeys, que dicen estar trabajando en un nuevo PUBG, y que cuando te hablan sobre lo que hacen, solo hablan de su juego. Su juego. Su juego. Y más de su juego. Eso no facilita las cosas. Quizá pueda ser interesante para rellenar algunas entradas de blog de la prensa "especializada", pero no ayuda a hacer creíble que estamos ante una empresa formada por profesionales.

Ahora pongamos la misma situación, pero cuando alguien pregunta a estos chicos por lo que hacen, en lugar de hablar de su juego, hablan de su empresa, de sus procesos, de sus metas e hitos logrados, sus profesionales, sus clientes, sus títulos previos, sus problemáticas de caja, sus herramientas, su visión a dos años vista.

Puede que no tengan un "duro", puede que su juego tenga pinta de no llegar muy lejos, pero sabemos que estamos hablando con profesionales. Hablan de realidades.

Ya no te mirarán como si fueras un friki soñador, pues hablas un idioma común a otros profesionales y otros negocios.

Y eso marca una diferencia muy importante: comunicas.

Automáticamente la otra persona te entiende, puede tener empatía, puedes haber despertado su curiosidad y que quiera



conocer mejor en qué consiste tu trabajo, o cuales son tus capacidades, tus técnicas. Que entienda que detrás de ese juego hay toda una estrategia de negocio a largo plazo. Puede que vea el valor que tienes. Que vea potencial para aplicarlo en otros sectores. Incluso, que vea una oportunidad de negocio.

Ahora pongamos que todos los que estamos en el sector en Valencia hagamos ese "cambio de chip", empezamos a hacer ver a nuestro entorno que lo que hacemos no es un juego, es un producto y no somos cuatro amigos, somos una empresa formada por profesionales que trabajan en base a un planning con hitos y una estrategia para conseguir el mismo objetivo que todas las empresas: obtener ingresos por el trabajo realizado.

Es un cambio de mentalidad necesario, sin el cual no podremos ni tan siquiera sacar provecho a todas las ayudas que vengan.

Con ese cambio de mentalidad la sociedad empezaría a comprender y poner en valía nuestro trabajo, podríamos despertar el interés de medios no especializados para que ayudaran a dar a conocer nuestra profesión, a darle prestigio. Resulta que la sociedad también la forman los políticos, los dueños de grandes empresas, los que ganan un euromillón, los pequeños, medianos y grandes inversores, los directores de banca.

¿No parece tremendamente obvio que si toda esa gente (la sociedad) conociese mejor los detalles de nuestro sector, tendríamos más facilidades cuando necesitásemos de ellos?



Recomendaciones sectoriales al Gobierno de la Generalitat y a los Ayuntamientos

1. Medidas de apoyo fiscal y a la competitividad empresarial

- Creación de programas públicos de apoyo a la producción de videojuegos.
- Creación de programas de impulso a la consolidación de estudios independientes de desarrollo de videojuegos de reciente creación.
- Creación de ayudas para la contratación de servicios profesionales (marketing, comunicación, edición, distribución) por estudios independientes de reciente creación.
- Creación de una línea de financiación específica para proyectos de videojuegos (vía fondo de inversión público o préstamos participativos) dedicada y adaptada a las necesidades del sector.
- Implementación de un sistema de incentivos fiscales destinados a favorecer la inversión de personas físicas en startups de videojuego, mediante una deducción autonómica en el IRPF por inversión en la adquisición de acciones o participaciones sociales de entidades nuevas o de reciente creación.
- Impulso de programas específicos de búsqueda y captación de inversión extranjera en estudios españoles de desarrollo.
- Apoyo a programas de aceleración verticales que fomenten la consolidación del sector a nivel empresarial y reduzcan el amateurismo.

Fomento de la Compra Pública Innovadora dirigida a empresas de videojuegos (serious games, gamificación).

2. Medidas de apoyo a la creación de empleo

- Bonificaciones de la cuota autonómica del IRPF para contrataciones (jóvenes y especialistas).
- Facilitar el acceso a la formación con compromiso de contratación.
- Creación de programas de becas contra fondos público-privados para la financiación de puestos de trabajo de alumnos en prácticas.

2. Medidas de apoyo a la formación

- Crear un Plan de Formación Continua para el sector del videojuego con una política eficaz de becas y/o ayudas para todas las fases de formación y basadas en la excelencia.
- Facilitar la entrada de profesionales de reconocido prestigio como formadores en las escuelas públicas y promover planes de formación del profesorado.
- Crear un programa de becas para estancias de doctores en empresas de videojuegos.
- Fomentar la internacionalización de las entidades de formación para: integrar profesorado internacional; captar a



alumnos extranjeros; promover acuerdos con entidades internacionales para realizar parte de la formación en el extranjero.

4. Medidas de apoyo a la comunicación y visibilidad de la industria, sus creadores y sus contenidos

- Promoción de la industria de creación de videojuegos a través de campañas institucionales, destacando el talento, la creatividad y la profesionalidad.
- Creación de un sello o marca que identifique a los "Videojuegos de la Comunidad Valenciana" en eventos a nivel español e internacional.
- Inclusión de ayudas específicas para realizar campañas de marketing y comunicación dentro de los apoyos económicos a las compañías de desarrollo y publishing.
- Medidas de sensibilización para resaltar la importancia del sector en el ámbito de los contenidos digitales y evitar prejuicios (productos para todas las edades y para ambos sexos, productos que fomentan la socialización, etc.)
- Potenciar los eventos existentes con la implementación de escaparates de producciones de videojuegos españoles capaces de atraer a los compradores e inversores internacionales. Posicionar a la Comunidad Valenciana en el calendario de las grandes citas internacionales del sector.
- Potenciar la organización de foros de encuentro para mejorar la relación de las empresas del sector con inversores privados.

5. Fomento de sinergias con otros sectores

- Respaldar proyectos en el ámbito editorial donde los desarrolladores puedan preparar contenidos para publicaciones electrónicas.
- Apoyo a proyectos de investigación multidisciplinares en colaboración entre universidades y empresas de videojuegos.
- Fomentar foros y espacios de encuentro entre la industria del videojuego y otras industrias culturales y creativas (audiovisual, animación, editorial, etc.), orientados a la colaboración y a la realización de producciones transmedia.
- Introducir iniciativas para el aprovechamiento de la tecnología de videojuegos en educación y en industrias transversales, como es el caso de los serious games, smart cities y de las aplicaciones para la Industria 4.0.



6. Medidas de fomento de la presencia de la mujer en la industria

- Desarrollar acciones de concienciación hacia la industria del videojuego sobre la importancia de contar con mujeres y hombres en igualdad de condiciones. Fomentar el desarrollo en las empresas del sector de políticas de RRHH y de RSC que tengan en cuenta este aspecto.
- Impulsar, en el ámbito formativo, campañas educativas en etapas preuniversitarias mostrando las opciones laborales que existen en un sector en crecimiento como el del videojuego, haciendo hincapié en que es necesario aumentar la presencia de mujeres.
- Fomentar la igualdad de presencia de mujeres y hombres en los debates y las ponencias de los eventos y jornadas del sector.
- Coordinar acciones con otras iniciativas similares promovidas por otras disciplinas STEM.

7. Sensibilización desde edades tempranas sobre la propiedad intelectual

- Implementación de un plan de charlas y seminarios en los centros de primaria y secundaria que, a partir de la experiencia de lo que es el desarrollo de un videojuego, permitan transmitir los valores del respeto a la propiedad intelectual.



Sobre DEV

DEV, Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento, representa los intereses de las empresas desarrolladoras de videojuegos, tanto españolas como internacionales con sede en España, comprometidas con el desarrollo de este sector. La asociación tiene como finalidad abogar por el reconocimiento institucional de la industria como sector estratégico, altamente tecnológico, motor de nuevos modelos de negocio, generador de empleo y exponente internacional de nuestra cultura.

Los órganos de gobierno y representación de la asociación son, respectivamente, la Asamblea General y la Junta Directiva, actualmente formada por:

Presidente

- Luis Quintans (Badland Games)

Vicepresidentes

- Xavier Carrillo (Digital Legends)
- Curro Rueda (Genera Games)

Tesorero

- Fran Gálvez (Unusual Studios)

Vocales

- José Manuel Louro (RLS Games)
- Enric Álvarez (Mercury Steam)
- Fernando Prieto (Gato Salvaje Studio)
- Luis Oliván (Fictiorama)
- Ferran Puntí (Kerad Games)
- Gonzo Suárez

Secretario General

- Antonio Fernández

Secretario Técnico

- Emanuele Carisio



Hitos principales

La acción directa de DEV ha propiciado, como más destacables, los siguientes hitos:

2009 – La comisión de Cultura del Congreso reconoció al videojuego como industria cultural. Este reconocimiento ha permitido que la industria del videojuego pueda beneficiarse del Plan de Fomento de las Industrias Culturales y Creativas impulsado por el Ministerio de Cultura.

2010 – Los videojuegos son considerados como sector estratégico en el Plan Avanza y muy especialmente en el Avanza 2.

2010 – ICEX implementa el Plan sectorial de videojuegos para la internacionalización de los estudios de desarrollo españoles.

2012 – DEV firma un convenio con Audiovisual SGR, que presenta las mejores condiciones para avales.

2013 – DEV impulsa el punto 9 del Eje I del Plan de impulso de la economía digital y los contenidos digitales, específico para el desarrollo de videojuegos, dotado de 35 Millones de euros en créditos y de 3,5 millones de euros en subvenciones.

2014 – DEV publica el Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos, la primera radiografía de la industria española de desarrollo de videojuegos.

2014 – Gracias al impulso de DEV, la SETSI publica la I convocatoria de ayudas para el sector del videojuego. Se conceden ayudas a proyectos por un importe total de 21M.

2014 – En la Ley 27/2014, de 27 de noviembre, del Impuesto sobre Sociedades, se introducen las deducciones por actividades de innovación tecnológica para prototipos y proyectos pilotos de videojuegos.

2015 – ENISA crea la nueva línea "Agenda Digital", con un presupuesto de más de 15M € dirigido a préstamos participativos en proyectos de videojuegos y contenidos digitales.

2016 – La Comisión de Cultura del Congreso de los Diputados aprueba por unanimidad dos Proposiciones no de Ley en las que se pide al Gobierno apoyo a la industria española de desarrollo de videojuegos, además de incentivos fiscales.

2017 – La Consejería de Economía, Empleo y Hacienda de la Comunidad de Madrid pone en marcha un grupo de trabajo para estudiar e implementar un plan específico de desarrollo de la creación y producción de videojuegos en la región.

2017 – El Parlamento de Cataluña aprueba una Resolución sobre la constitución y la convocatoria de una mesa de trabajo multidisciplinar sobre la industria de los videojuegos.



2017 – La Conferencia Sectorial de Cultura pone en marcha la primera Mesa del Videojuego de la Administración General del Estado, las Comunidades Autónomas y los principales agentes del sector.

2018 – Red.es pone en marcha la primera convocatoria del nuevo Programa de impulso al sector del videojuego, dotada con 5 millones de euros.

2018 – DEV trabaja para que el incentivo fiscal a la producción audiovisual se extienda al videojuego.


DEV

Socios DEV


BAD
LAND
GAMES


DIGITAL
LEGENDS
ENTERTAINMENT


GATOSALVAJE
STUDIO




GOLDENRACE


KERAD GAMES


MSE


novarama


polygon.e
//studios


RLS
RLS
GAMES


socialpoint


UBISOFT
BARCELONA


US
UNUSUAL STUDIOS



SOCIOS ADHERIDOS DE DEV































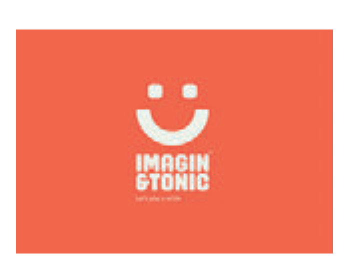
























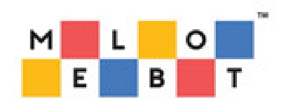


SOCIOS ADHERIDOS DE DEV

















































SOCIOS ADHERIDOS DE DEV













SOCIOS CORPORATIVOS DE DEV



SOCIOS COLABORADORES Y TECNOLÓGICOS DE DEV







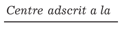




Observatori de Comunicació, Videojocs i Entreteniment
Institut de la Comunicació
Universitat Autònoma de Barcelona
Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya















10 Razones

VOZ PROPIA
Única asociación que representa a nivel nacional y europeo los intereses de los estudios españoles de desarrollo de videojuegos.

RECONOCIMIENTO
como industria cultural pudiendo así beneficiarse de ayudas e incentivos fiscales al mismo nivel que la industria audiovisual.

AYUDAS
Se han concedido ayudas directas al desarrollo de videojuegos de más de 20 millones de euros.

INTERNACIONAL
Internacionalización y plan de comercio exterior con presencia en eventos y ferias tanto internacionales como españolas.

ESTUDIOS INDEPENDIENTES
Organización de eventos para darse a conocer y promocionar los juegos para fomentar la industria.

PUNTO DE ENCUENTRO
Los estudios de desarrollo de videojuegos pueden resolver cualquier duda, solicitar asesoramiento y una gran fuente de información y consejos prácticos

VISIBILIDAD
La industria del desarrollo español de videojuegos ya está en la agenda de todos los partidos políticos.

DATOS FIABLES
publicados en nuestro Libro Blanco de Desarrollo Español de Videojuegos que muestran en profundidad la actualidad de la industria de videjuegos en nuestro país.

ACCESO A AVALES
destinados a la obtención de ayudas públicas y para operaciones frente a la banca.

ACCESO AL CREDITO
ofrecido por ENISA. En 2015, más de 15M de € en préstamos dirigidos a proyectos de videojuegos y contenidos digitales.


DEV


DEV
DESARROLLO ESPAÑOL
DE VIDEOJUEGOS


www.dev.org.es
@dev_es
facebook.com/dev.org.es
info@dev.org.es
dev-org-es.slack.com

Agradecimientos



Desde DEV agradecemos la participación de todas las personas y organizaciones que han hecho posible este informe. En primer lugar, agradecemos el tiempo e interés dedicado por las entidades que han cumplimentado la encuesta en la que se basa el análisis cuantitativo y cualitativo del informe.

- Akaoni Studio
- Amaceris Game Studios
- Anima Project
- AweKteaM
- Brave Zebra
- Chibig
- Codigames
- DevilishGames
- EASD València
- Easyfairs
- ESAT - Escuela Superior de Arte y Tecnología
- Escola Tècnica Superior d'Enginyeria - Universitat de València
- Espacio Arcade
- Florida Replay
- Flynns Arcade
- FrameOver
- Futuresco Games
- IDEAS UPV
- IES Fuente San Luis
- Innoarea Projects
- Inverge Studios
- Lanzadera
- Las Naves
- Melbot Studios
- Mighty Polygon
- No Spoon
- Orenji Games
- Paloma Studios
- Parotet Studio
- PrimerFrame
- Spherical Pixel
- Studio istmo
- Super Squad
- Universitat Jaume I
- Valencia Interactive
- Wild Sphere
- World Domination Project

Además, DEV desea agradecer a las siguientes personas su participación en el informe:

- Antonio M. García
- Axel García
- Bernardo Carrión
- Carles Pons
- David Ferriz
- David Presa
- Fernando Carrión
- Gustavo Aranda
- Javier Jiménez Marco
- José Luis Moreno
- Maria Luisa Peydro
- Marta Nogueras
- Nacho Bueno
- Ramón Nafria

Un agradecimiento especial al equipo de AMUNDSEN y a Brok3nsite por coordinar la maquetación del informe.

El autor de la ilustración de la portada es Ignacio Carretero Gil.



Anexo – Principales estudios y empresas de desarrollo de videojuegos en la Comunidad Valenciana

Alicante

- Amaceris Game Studios
- Baviux Apps & Games Studio (Elx)
- Byte Realms
- Cliké (Benidorm)
- Devilish Games / Spherical Pixel (Villena)
- Fosfore Studios (Elx)
- From the bench (Elda)
- Gatacca Apps (Santa Pola)
- Inverge Studios
- La Terreta Games
- Lemon Team
- Loftur Studio (Calp)
- Lucera Project
- Luminy Studios
- Magic Frame Studios (San Fulgencio)
- Nuclear Tales (Elx)
- Underdogs Coders (Petrer)
- Unicorn Gamer (Benidorm)
- X25 Entertainment (Alicante)

Castellón

- Catness Games
- Chainsaw Syndicate (Vila-real)
- Hexamob (Vila-real)
- Hidden Trap / Lollypop Robot (Vila-real)
- Quatroochenta

Valencia

- 2KSomnis
- 3DE3 Interactive
- Akaoni
- Anima Project Studio
- Arrovf Games
- Artificial Bytes Game Studio
- Aumentaty
- AweKteaM
- BraveZebra
- Brok3nsite
- Byte4games
- Chibig
- Codigames
- Cookiebit Games
- D3form Studio
- Daruudaruu
- Deconstructeam
- desfici
- Digital Enactium
- Digital sun games (Gandia)
- eBabylonGames (Ontinyent)
- Elite 3D
- Evelend Games
- Flynn's Arcade
- FrameOver
- Futuresco Games
- Game intour
- Games For Tutti
- Hampa Studio (Alfafar)
- Innoarea
- Intelectiva (Paterna)
- Itbook
- Jugo
- Kronbits
- Loading Home
- Majorariatto
- Melbot
- Mighty Polygon (L'Eliana)
- Netwizzy
- No spoon Lab
- Nothumangames
- Onki Studios
- Orenji Games
- Paloma Studios
- Parotet Studio
- Play&Go
- PlayGram Games
- Pokó Games
- Quantum Goose
- RAWR Lab
- Rebel Robot Games
- Red Little House Studios
- StarCruiser Studio
- Studio istmo
- Super Awesome Hyper Dimensional Mega Team
- Super Squad
- Tama Games (Betera)
- Terreta Games
- Texyon Games
- The Barberians
- Ufo Crash Games
- Virtualflow Experiences
- Wild Sphere
- World Domination Project


DEV


DEV
DESARROLLO ESPAÑOL
DE VIDEOJUEGOS